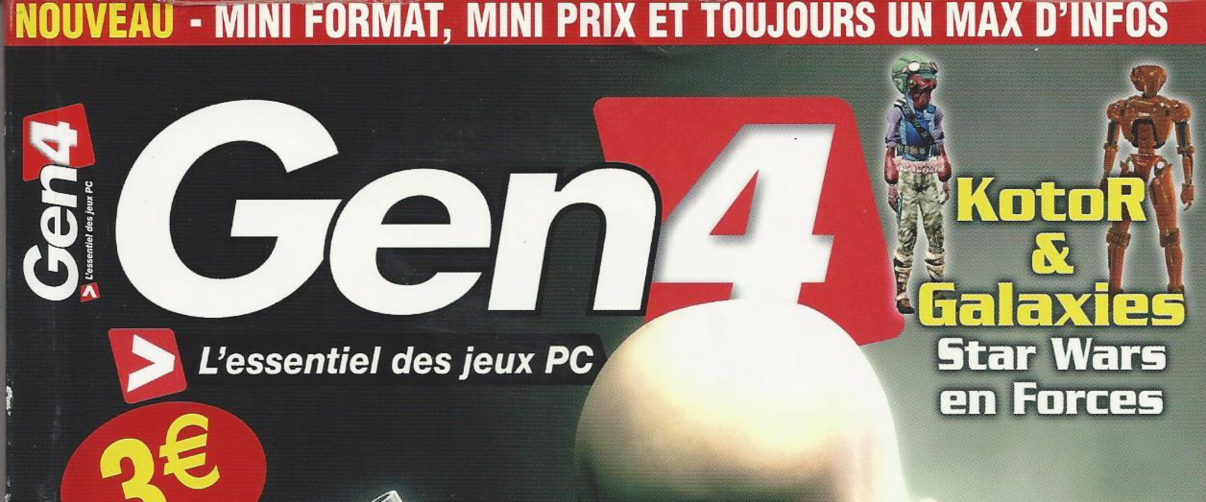
NOUVEAU - MINI FORMAT, MINI PRIX ET TOUJOURS UN MAX D'INFOS



Gen4

L'essentiel des jeux PC

3€

KotoR & Galaxies
Star Wars en Forces

EXCLUSIF

Hitman : Contracts

Il revient pour vous

Breed
Un rival pour UT 2004 ?

Splinter Cell : Pandora Tomorrow
L'infiltration à plusieurs

Mais aussi...
Uru : Ages Beyond Myst, Sand, Secret Weapons over Normandy, DAOC : Trials of Atlantis...

N°173 • JANVIER 2004 • LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

www.gen4.fr

M 04938 - 173 - F: 3,00 €

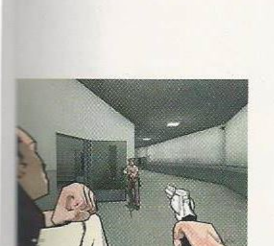


Hautes résolutions



L'ensemble de la rédaction de *Gen4* se joint à moi pour vous souhaiter de joyeuses fêtes, une bonne année et beaucoup de jeux. En général, cette période permet de faire toutes les suppositions et de se lancer dans l'art de la sorcellerie divinatoire. Autrement dit : raconter n'importe quelle connerie. Contentons-nous de revenir sur l'année 2003.

C&C Generals, Runaway, XIII, Splinter Cell, Warcraft III, Commandos 3, Prince of Persia, Max Payne 2, Call of Duty, Beyond Good and Evil… Ces titres auront égayé nos jours et nos nuits d'une fort agréable manière. Il n'y a aucune raison que, dans un an, nous ne disions pas la même chose en parlant de Doom 3, Half-Life 2 et – allez, soyons fous ! – Duke Nukem Forever !



L'histoire des jeux vidéo se dessine, petit à petit. Elle est jalonnée de purs chefs-d'œuvre et, parfois, de titres tellement mauvais qu'ils resteront également gravés dans nos esprits. Ils ont une fonction, une seule : être des faire-valoir pour les jeux précités.

Les hits deviennent les mètres étalons d'une catégorie. Tous les mois, *Gen4* aura pour fonction de comparer tous ces jeux, de décrypter les rayonnages PC des magasins pour en tirer la quintessence et vous fournir, en 2005, une nouvelle liste de jeux.

Et pour vous communiquer ceci, Gen4 Publications est fier de vous annoncer la naissance de son petit frère. Comment ça s'appelle ? *Gen4*, pareil. Dans le fond, c'est la même chose. Dans la forme, c'est très différent. En un mot : PETIT.



80 % de la taille originale, sans CD… Ça tient bien en main, dans les sacs, et ça ne coûte que 3 euros. Pour l'instant, on ne le trouve que dans les grandes villes françaises. A votre place, je me précipiterais pour pouvoir les revendre sur Ebay dans six mois. A prix d'or !

Léo de Urlevan

DIRECTION
Gérant et Directeur de la Publication
• Rémy MAGNIEN
Secrétaire Général
• Thibault MONNOYEUR
» thibault.monnoyeur@gen4.fr

REDACTION
Rédacteur en Chef
• Sébastien HATTON
» sebastien.hatton@gen4.fr
Chef de Rubrique
• Xavier ALLARD
» xavier.allard@gen4.fr
Rédacteurs
• Jérôme
» jerome@gen4.fr
• Léo de Urlevan
» leodeurlevan@gen4.fr
• Socrates
» socrates@gen4.fr
• Stef
» stef@gen4.fr
Rédacteur Graphiste
• Ana GALVAO
» ana.galvao@gen4.fr

A participé à ce numéro :
• Sophie LAMOTTE
(correcteur-réviseur)

PUBLICITE
Responsable Commercial
• Laurent RUMAYOR
» laurent.rumayor@gen4.fr
FABRICATION
• Jean-Louis TOULOUSE
DIFFUSION ET ABONNEMENTS
• Yvette
WEBMASTER
www.gen4.fr
• Stéphane MOREAU
» webmaster@gen4.fr

Gen4
L'essentiel des jeux PC

Gen4 Publications
22, rue Gustave-Flaubert
92500 Rueil-Malmaison
Site Internet : www.gen4.fr

Gérant
Rémy Magnien

Abonnements
11 numéros par an.
France métropolitaine : 39,90 euros
DOM-TOM et étranger : 70 euros
Service abonnement et anciens numéros
2, rue de Paris - 92190 Meudon

Gen4 PC est édité par Gen4 Publications
(S.A.R.L. au capital de 7 500 euros)
53, avenue d'Orléans - 28000 Chartres
Commission paritaire 0606 K 80663
ISSN : 1624-1088
Dépôt légal 1er trimestre 2002

Imprimé en Espagne par Tiempo
Printed in Spain by Tiempo

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes, fréquentes dans les jeux vidéo. En cas de vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement consulter un médecin.

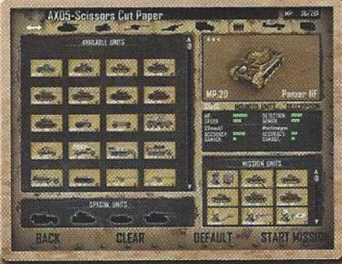
AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

Serez-vous à la hauteur de ceux qui ont déjà écrit l'Histoire?





Revivez l'affrontement historique entre Rommel et Montgomery dans le désert Nord Africain de 1941 à 1943.



Plus de 30 unités disponibles par camp (fantassins, blindés, artillerie, avions, véhicules divers...) ayant chacune des caractéristiques propres et déterminantes pour le combat.



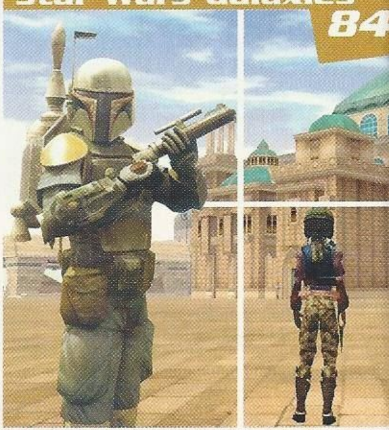
Le must de la stratégie tactique en temps réel dans des décors tout en 3D hyper réalistes.


PC CD-ROM
AFRIKA KORPS
VS.
DESERT RATS
"Un grand jeu en perspective"
Jeux Vidéo Magazine
"Afrika Korps promet d'être une des grosses surprises du début de l'année 2004"
PC4 War
Début des hostilités en Février
www.montecristogames.com
© 2003 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia.
All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Orchestral samples included in this recording from the Vienna Symphonic Orchestra. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

SOMMAIRE NUMÉRO



Star Wars Galaxies 84





Star Wars : Knights of the old Republic





URU 58





Hitman 3



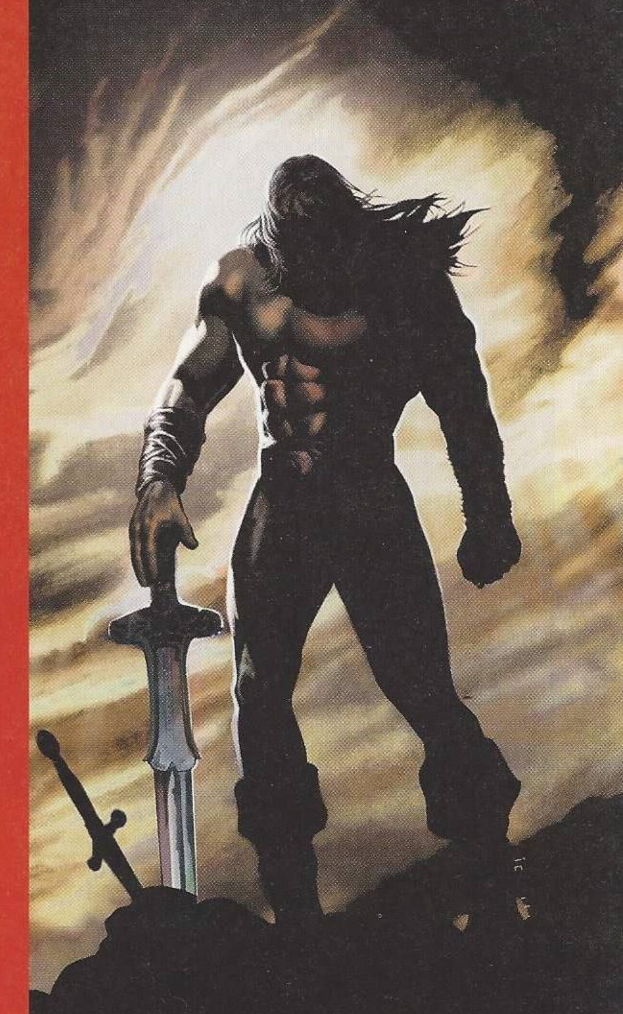
nd

34

50

26

IL Y A EU DE NOMBREUX
BARBARES,
GLADIATEURS
OU GUERRIERS
AU FIL DE L'HISTOIRE!

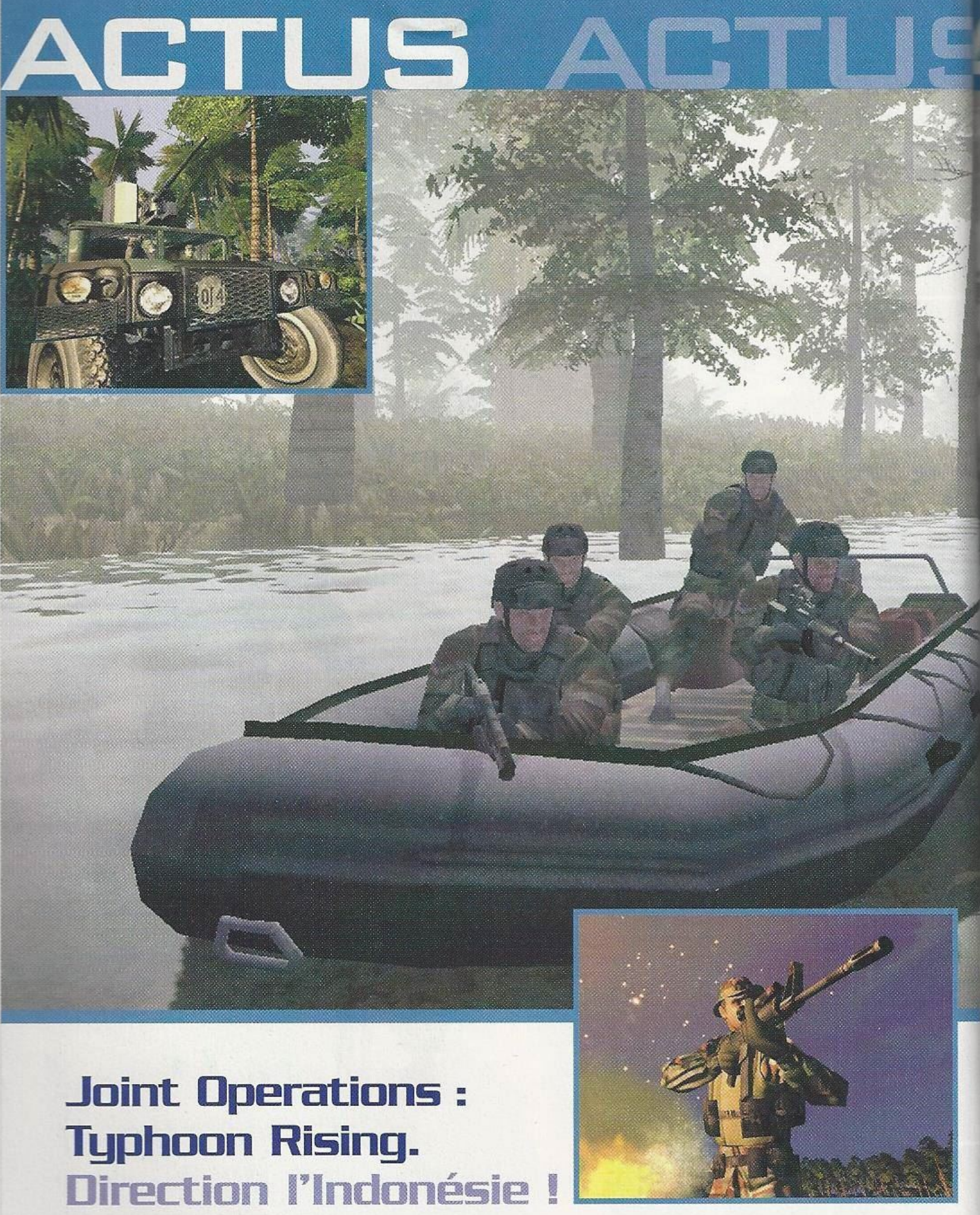


MAIS TOUS N'ONT QU'UN S
ET MÊME MODÈ

UN SEU

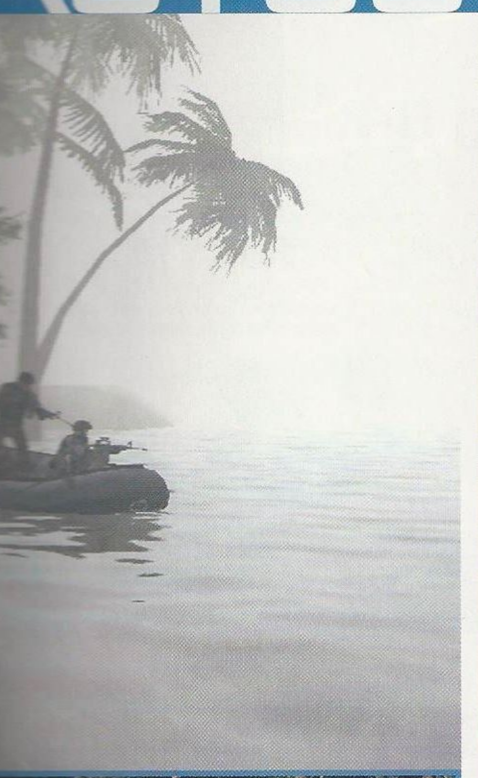






Joint Operations : Typhoon Rising. Direction l'Indonésie !

Novalogic reprend du service avec ce First Person Shooter qui s'annonce comme l'un des plus beaux jeux du genre. Depuis la sortie de Delta Force : Black Hawk Down, les développeurs de Novalogic se faisaient plutôt discrets. Mais n'allez pas croire qu'ils bullaient sur une plage de sable blanc, lunettes de soleil sur le nez et un cocktail à la main. Non ! Ces petits gars sont des bêtes de travail. A peine ont-ils terminé un titre qu'ils se lancent tête baissée dans un autre projet, un projet en passe d'être finalisé.
Prévu initialement fin 2003, Joint Operations ne devrait débarquer sur le marché qu'au début de l'année 2004. Ce léger retard est en fait dû à une phase de bêta test intense, destinée à gommer chaque défaut, éliminer tous les bugs et améliorer ce qui peut encore l'être… On ne va pas s'en plaindre car, au final, ce sont ces détails qui pèsent lourd dans la balance et différencient un hit soigné d'un jeu bâclé.
Basé sur le moteur du dernier Delta Force, Joint Operations est un First Person Shooter comportant une campagne Solo bien sûr, mais très attendu pour son mode Multijoueurs. Après le Moyen-Orient et l'Afrique, l'action se déroulera cette fois en Indonésie, l'un des pays les plus peuplés de la planète. Et en feuilletant le scénario, fictif évidemment, on apprend que l'Indonésie est au bord de la désintégration.





Le gouvernement en place est en effet mis à mal. La scission de l'armée en factions rivales a permis à des mouvements indépendantistes de récupérer des armes de pointe. L'escalade de la violence menace les civils… et l'équilibre économique des pays occidentaux. C'est donc plus par intérêt que par humanisme que des forces armées sont envoyées sur place, afin de rétablir l'ordre.

En Multi (jusqu'à 64 en LAN ou sur Internet), deux équipes se mettront joyeusement sur la tronche pour gagner le contrôle de terrains de jeu gigantesques, le tout à l'aide de nombreux véhicules (hélicoptères, jeeps, bateaux…). En tout cas, Joint Operations : Typhoon Rising devrait être l'un des plus beaux jeux de ce genre. Il n'y a qu'à regarder les images qui illustrent ces pages pour s'en convaincre.

DATE DE SORTIE : printemps 2004

EN CHIFFRES

2048

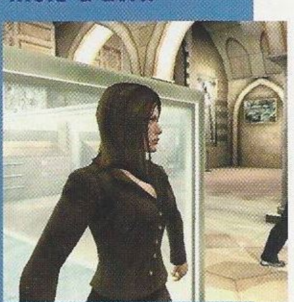
C'est, en Kbits/s, la vitesse de téléchargement que propose Free, alors que ses concurrents en sont quasiment tous à 512 Kbits/s.

5500

C'est la vitesse maximale que peut atteindre la Freebox, sans le service de télévision via l'ADSL !

EN BREF

Alias. Retardé au mois d'avril



Acclaim annonce que le jeu Alias, initialement prévu pour cette fin d'année, devrait finalement accuser un retard de plusieurs mois. L'adaptation de la série télévisée, avec la jolie Jennifer Garner, est prévue pour le début du printemps. Date de sortie : avril 2004

Star Wars Battlefront. Pandemic à la baguette

LucasArts Entertainment a confirmé le développement sur PC de Star Wars Battlefront. Aux manettes, on retrouvera Pandemic Studios, un studio très en vogue avec notamment un titre très attendu comme Full Spectrum Warrior.

Port Royale 2. A l'abordage !

SG Diffusion distribuera Port Royale 2, un titre mêlant gestion et stratégie qui devrait reprendre – à peu de choses près – les recettes du premier opus, sorti il y a près d'un an. PR2 est prévu pour le début du printemps.

Eastside Hockey Manager.

Sega vient de signer un accord avec le développeur Sports Interactive (à qui l'on doit L'Entraîneur) pour éditer Eastside Hockey Manager. Ce jeu de management est prévu pour le premier trimestre 2004.

Colin McRae Rally 04. Dès mars, en trombe !

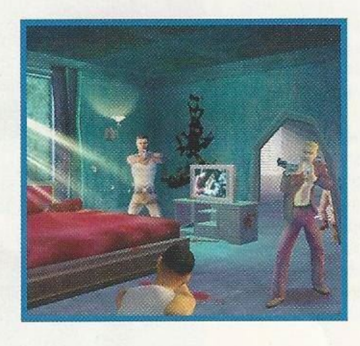
Après avoir séduit de nombreux joueurs sur consoles, Colin McRae Rally 04 revient en mars sur PC, quelques mois seulement après la sortie du troisième opus sur cette plate-forme. Encore plus abouti, CMR4 disposera surtout d'un mode Multijoueurs, en LAN ou sur le Net. Encore plus passionnant donc, d'autant qu'apparaissent de nouveaux championnats, des rallyes personnalisables, de nouveaux modes Solo et Multi et toute une série de challenges pour tester de nouvelles pièces mécaniques pour votre bolide.

DATE DE SORTIE : mars 2004

Bad Boys 2. Le choix des armes

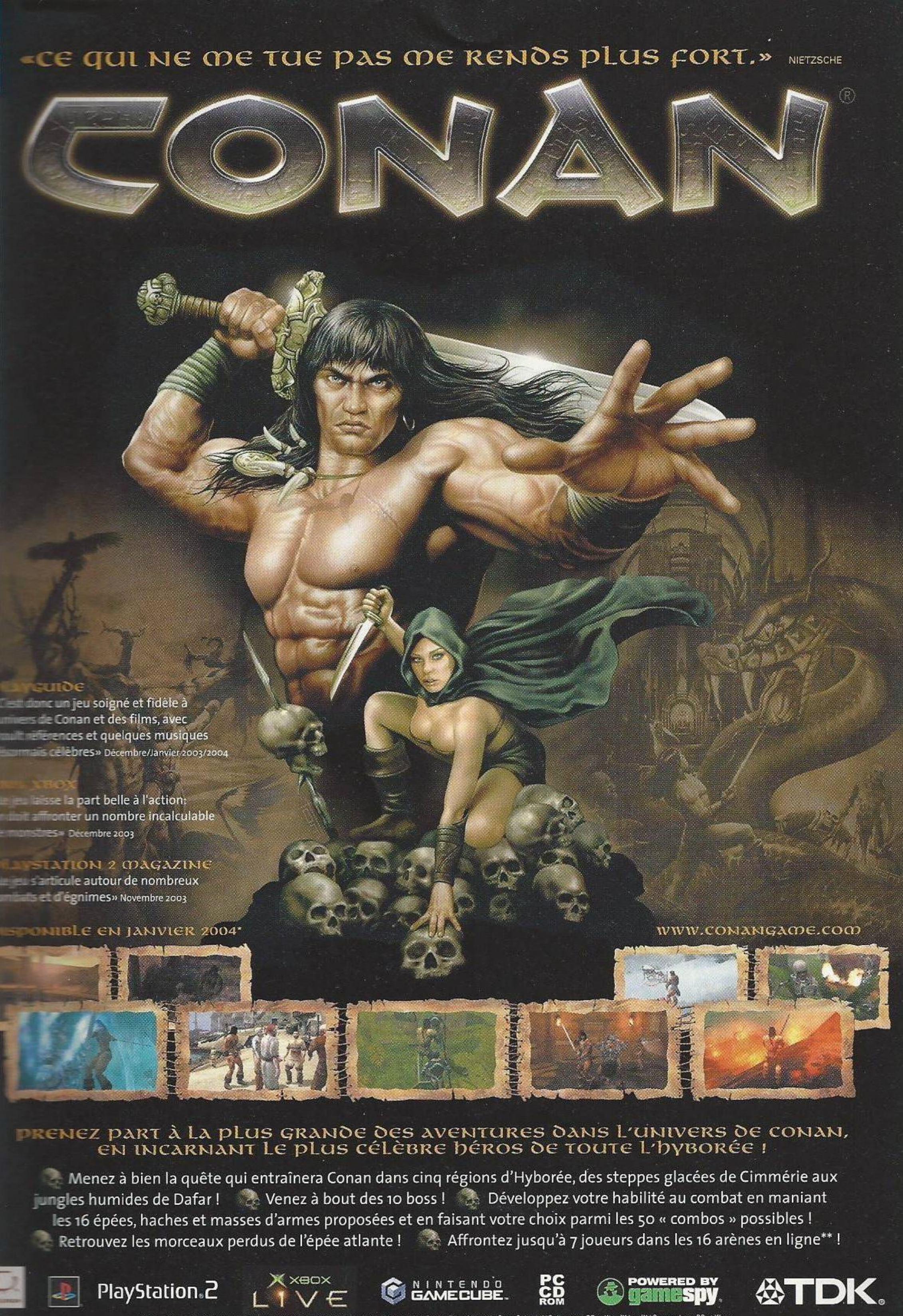
Alors que le film est déjà sorti au cinéma, Bad Boys 2 n'est toujours pas arrivé sur nos PC. Le projet, qui a pris un peu de retard, devrait être finalisé pour la sortie en DVD du film avec Will Smith et Martin Lawrence. Dans ce jeu, vous incarnerez deux grandes gueules des "stups" qui enquêtent sur un trafic d'ecstasy. Entre action et exploration, vous pourrez jouer les policiers exemplaires ou adopter des méthodes radicales !

DATE DE SORTIE : printemps 2004



Halo. La musique adoucit les meurtres

Microsoft et Sumthing Else Music Works Inc. ont accordé leurs violons pour commercialiser une édition spéciale de la bande originale du jeu Halo... Avec, en prime, un DVD Halo 2 Bonus, comprenant vidéos et bandes annonces du prochain bébé de Bungie. Et la cerise sur le gâteau : une musique inédite composée par Marty O'Donnel.



«CE QUI NE ME TUE PAS ME RENDS PLUS FORT.» NIETZSCHE
CONAN®
...YGUIDE
...jeu soigné et fidèle à
...de Conan et des films, avec
...rences et quelques musiques
...célèbres» Décembre/Janvier 2003/2004
...XBOX
...la part belle à l'action:
...affronter un nombre incalculable
...» Décembre 2003
...YSTATION 2 MAGAZINE
...ticule autour de nombreux
...et d'égnimes» Novembre 2003
...SPONIBLE EN JANVIER 2004*
WWW.CONANGAME.COM
PRENEZ PART À LA PLUS GRANDE DES AVENTURES DANS L'UNIVERS DE CONAN, EN INCARNANT LE PLUS CÉLÈBRE HÉROS DE TOUTE L'HYBORÉE !
Menez à bien la quête qui entraînera Conan dans cinq régions d'Hyborée, des steppes glacées de Cimmérie aux jungles humides de Dafar ! Venez à bout des 10 boss ! Développez votre habilité au combat en maniant les 16 épées, haches et masses d'armes proposées et en faisant votre choix parmi les 50 « combos » possibles ! Retrouvez les morceaux perdus de l'épée atlante ! Affrontez jusqu'à 7 joueurs dans les 16 arènes en ligne** !
PlayStation 2
XBOX LIVE
NINTENDO GAMECUBE
PC CD ROM
POWERED BY gamespy
TDK
* Disponible en janvier 2004 pour Xbox™ et PC CD-Rom. Disponible en mars 2004 pour PlayStation®2 et Nintendo GameCube. | **Online pour PC et Xbox™ Live™ | Screenshots: PC et Xbox
International and TDK Mediactive. All rights reserved. Published and distributed by TDK Mediactive. The TDK logo and its Diamond Device are registered trademarks. All other trademarks are the property of their respective owners. Conan ® and/or Conan the Barbarian ® and related logos, characters, names and ... are trademarks of Conan Properties International LLC unless otherwise noted. All Rights Reserved. TDK Recording Media Europe S.A. Authorised User. NINTENDO GAMECUBE ET LELOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered ... of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. PlayStation and PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries Inc. All rights reserved

@ venir. Coulez les pirates !

Des Américains sont partis du principe que le jeu vidéo était un outil d'apprentissage suffisamment efficace pour s'en servir contre les pirates. Mais comment donc ? En créant un titre enseignant à nos chers marmots les lois sacrées du copyright. Pourquoi n'y avons-nous pas pensé avant, saperlipopette ?



Sacred. Sacré 2D !

Dans ce jeu de rôle développé par Ascaron, vous arpenterez le royaume d'Ancaria en embrayant le pas d'un héros choisi parmi six classes, dont celle d'un chevalier qui se transforme en vampire une fois la nuit tombée. A priori classique, ce titre utilisera la 2D isométrique. 30 missions principales vous seront proposées, ainsi que 200 quêtes annexes. A suivre...

DATE DE SORTIE : Début 2004



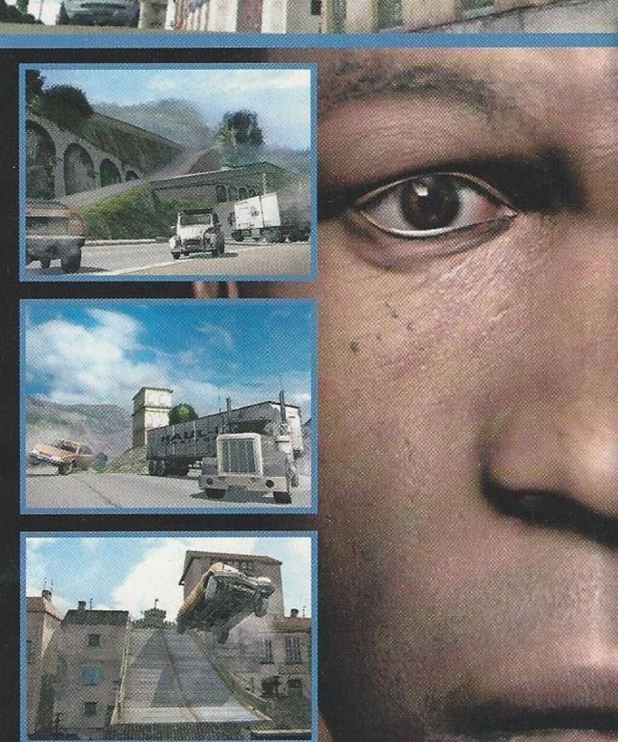


Driver 3. En bonnes voix

L'éditeur Atari vient d'engager une belle brochette de stars hollywoodiennes pour doubler son prochain jeu de crime organisé, Driver 3. Toujours développé par Reflections Interactive, ce hit en puissance est prévu sur consoles et, bien sûr, sur PC. Pêle-mêle, nous aurons Michelle Rodriguez (*Girl Fight*), Mickey Rourke (*9 semaines 1/2*), Michael Madsen (*Reservoir Dogs*), Ving Rhames (*Pulp Fiction*)... Pour l'instant, on n'a que très peu d'infos sur "Driv3r". Tout juste quelques images, dont certaines, très impressionnantes. Voyez par vous-même !

DATE DE SORTIE : Juin 2004






HONDA
The Power of Dreams*
Lead 100
Innova 125
SH 125
@ 125
Dylan 125
Panthéon 125
Jazz 250
SilverWing 600
complices
Honda propose une gamme de scooters à la finition et à la fiabilité exemplaires. Confort et sécurité (freinage exclusif CBS**) sont leurs qualités premières. Vous et votre scooter Honda deviendrez vite de **véritables complices.**
*Donnez vie à vos rêves. Photos non contractuelles. **Sauf certains modèles.
NOIR MAT

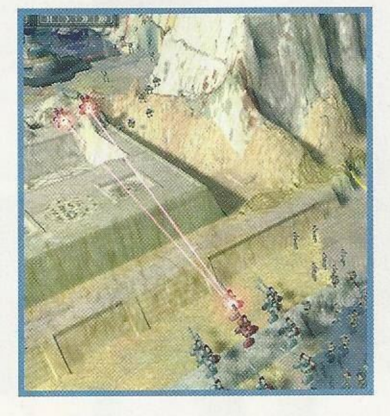
Sonic Adventure DX.

Après avoir déboulé sur GameCube, Sonic arrive sur PC. Sonic Adventure DX bénéficie de graphismes entièrement retravaillés et d'un nouveau mode de jeu, ce qui lui vaut d'ailleurs la mention Director's Cut. Pour la petite histoire, le terrible Dr Robotnik est de retour, bien décidé à dominer le monde. Pour cela, il compte utiliser les sept émeraudes du chaos. Mais c'est sans compter sur Sonic et tous ses amis, ainsi que sur vos talents de joueurs.

DATE DE SORTIE : Début mars 2004

Perimeter. De belles promesses

Perimeter est un jeu de Stratégie en Temps Réel qui vous plongera dans un univers de science fiction très fouillé. Le titre proposera une gestion stratégique innovante qui forcera le joueur à repenser sa façon de jouer. Perimeter proposera aussi des environnements hallucinants grâce à un moteur graphique pouvant afficher plus d'un million de polygones à la seconde. Avec de telles promesses, on attend le jeu avec impatience.





DATE DE SORTIE : Printemps 2004

Ubi. The very best soft

Avec des jeux comme Splinter Cell, XIII, Prince of Persia, Beyond Good & Evil, Rayman 3, Uru : Ages beyond Myst, Raven Shield et In Memoriam, les forumeurs du site www.gen4.fr ont élu Ubi Soft "éditeur de l'année 2003". Au vu des titres ici présents, il y a en effet de quoi tirer notre chapeau au géant français, et à son studio canadien. Bravo !

UBISOFT

ACTUS ACTUS

Deus Ex 2. Plus visible

Il n'est pas encore sorti, et pourtant, il fait déjà parler de lui. La démo disponible en téléchargement depuis quelques semaines a en effet engendré une petite polémique, les joueurs "consoles" trouvant l'interface trop "PC", et les joueurs "PC" la jugeant trop proche de celle habituellement utilisée sur "consoles". Ridicule… Enfin, ce débat aura eu le mérite de voir quelques screenshots fleurir sur la Toile. C'est déjà ça !

DATE DE SORTIE : Février 2004

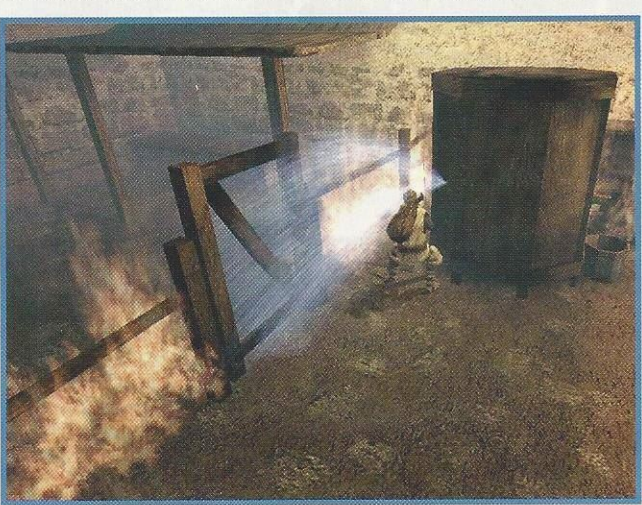




Knights of the Temple. Croisez le fer !

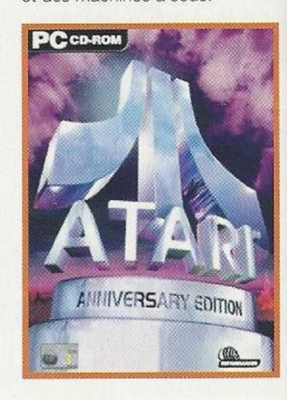
Paul est un chevalier de l'Ordre des Templiers. Et comme un évêque malfaisant a kidnappé Adelle, une mystérieuse jeune fille dotée de pouvoirs magiques, il se lance à sa poursuite en empruntant le chemin historique des croisades. En fait, cet homme d'Eglise peu vertueux a pour ambition d'ouvrir les portes de l'enfer. Mais en sauvant Adelle, Paula sauvera l'humanité des flammes de l'enfer. Ouf !

DATE DE SORTIE : Printemps 2004



Atari. Exhumation

Bien décidée à se faire de l'or sur le dos des gamers nostalgiques, l'autre marque aux trois bandes publiera prochainement un nouveau pack dans lequel reposeront plus d'une soixantaine de jeux poussiéreux, censés rappeler aux plus vieux d'entre nous les bons moments passés en compagnie de l'Atari 2600 et des machines à sous.



UT 2004. Les raisons d'un retard

Retardé au 19 décembre 2003, Unreal Tournament 2004 n'est toujours pas disponible et ne le sera pas avant le 6 février 2004. La raison est toute bête. Destinant finalement ce titre aux compétitions professionnelles, Mark Rein, le grand patron d'Epic Games, a décidé d'intégrer le TTM (The Tournament Mod), un système mis au point par les joueurs eux-mêmes pour la version 2003. En clair, ce procédé épure le jeu de tout ce qui est accessoire (comme les textures) afin de gagner en fluidité.

DATE DE SORTIE : 6 février 2004

Zombies. Profitez-en !

Développé par les petits Français de Krysalide, Zombies s'annonce comme l'un des jeux les plus glauques de tous les temps. Ce First Person Shooter assaisonné à la sauce "survival horror" n'a pas encore été dévoilé dans les détails. Seules, quelques images ont filtré ici et là. Profitez des quelques mois de tranquillité qu'il vous reste avant début 2005, date de sa sortie !

DATE DE SORTIE : Début 2005



Dofus. Flash is back !

Dofus est un jeu de rôle tactique Multijoueurs entièrement réalisé sous Flash. C'est incroyable ce que des jeunes bourrés de talent peuvent faire avec si peu de moyens. Très classique, le jeu d'inspiration heroic fantasy consiste à retrouver six œufs de dragon (les Dofus, justement) éparpillés dans un pays où le chaos règne en maître absolu. A voir sur www.dofus.com.

Codename : Panzers

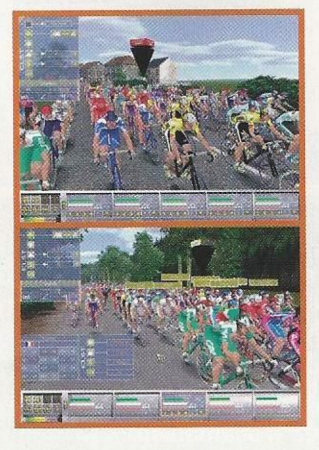
Sorti de studios hongrois et distribué par Focus, Codename : Panzers s'avère être un wargame très prometteur, en temps réel et en 3D ! Dans la droite lignée de gros succès comme Sudden Strike et Blitzkrieg, ce titre met l'accent sur le calcul des trajectoires (pour les balles et les obus) et sur des graphismes d'une finesse inouïe. Ne vous inquiétez pas : on le surveille de très près en attendant sa sortie.

DATE DE SORTIE : printemps 2004

Cycling Manager 4

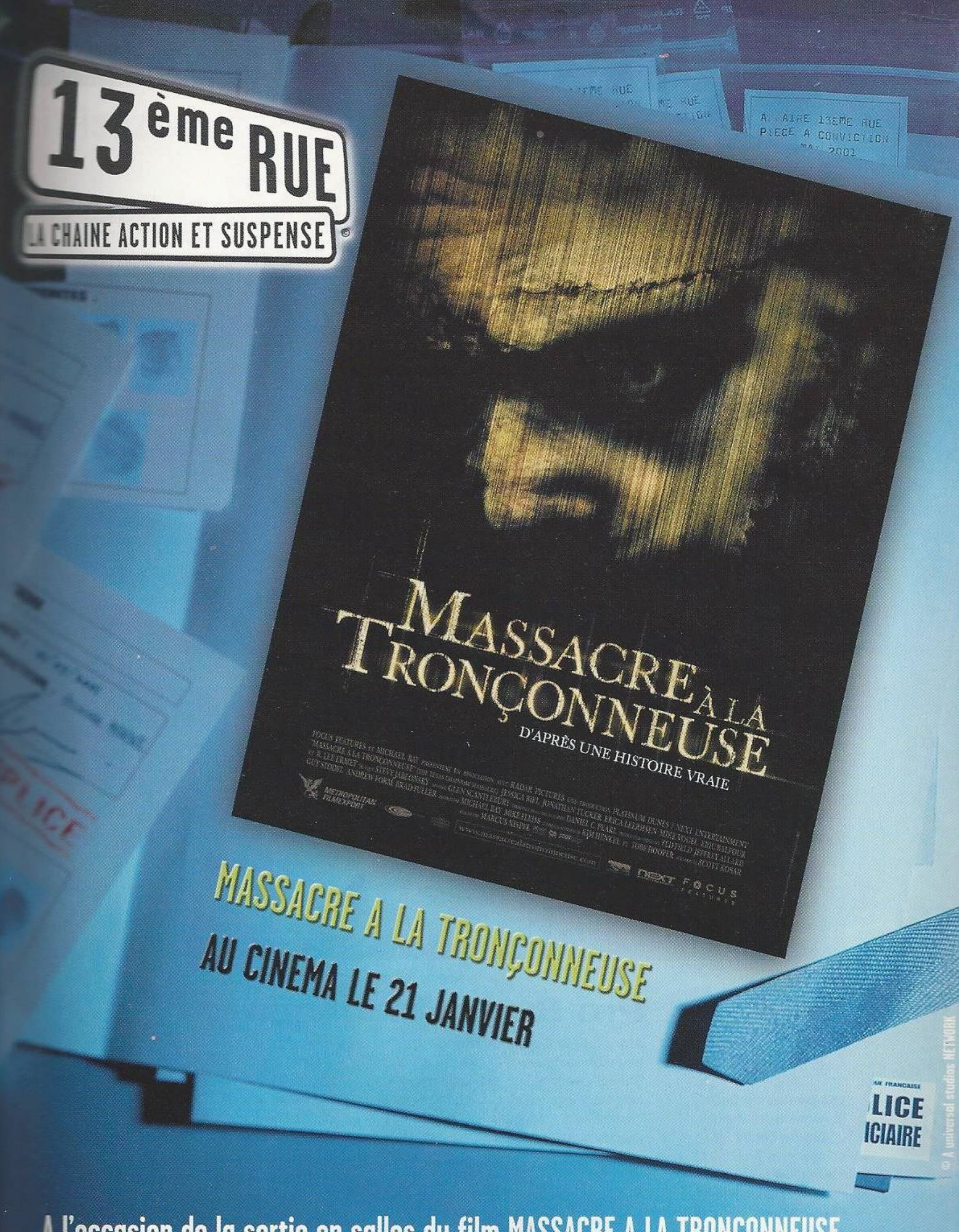
Cycling Manager 4 vient d'apparaître sur le planning de Focus, à la date du 2 juin 2004. Le mode Carrière a été simplifié (une seule division avec les courses majeures) et l'Intelligence Artificielle sera plus poussée. En contre-la-montre, le joueur s'occupera de changer les vitesses et définira la fréquence de pédalage du coureur. Par ailleurs, six championnats nationaux ont été ajoutés : Suisse, Australie, Portugal, Danemark, USA et Norvège. Enfin, des commentaires font leur apparition pendant la course et on remarquera la présence d'un nuage de poussière sur les pavés de Paris-Roubaix.

DATE DE SORTIE : 2 juin 2004



Canard PC. Un air de famille...

Eh oui, certaines personnes adulent les palmipèdes. C'est comme ça... Après avoir fait les grandes heures du Pingouin, les anciens de Joystick donnent désormais dans le canard (la dinde était trop bookée, avant Noël). Lord Casque Noir et quelques autres sortent en effet un nouveau magazine, hebdomadaire cette fois. Son nom : Canard PC. Nous saluons son arrivée et souhaitons bonne chance à toute l'équipe.



A l'occasion de la sortie en salles du film MASSACRE A LA TRONÇONNEUSE, jouez et gagnez des places de cinéma à partir du 12 janvier sur 13emerue.fr

2004, Année du fantastique sur 13ème RUE, partenaire du Festival du Film Fantastique de Gérardmer.

13ème RUE EST DIFFUSEE SUR LE CABLE ET SUR CANALSATELLITE

Knight of Honor.
La fin justifie les trois moyens

Knight of Honor vous permettra de devenir Empereur de l'Europe entière en utilisant la guerre, la diplomatie ou l'espionnage. 25 compétences sont à la disposition des chevaliers, 4 niveaux d'expérience jalonnent la vie d'une unité, le monde est composé de 70 royaumes, 40 structures habillent les différentes cartes… Mais pourquoi donc cela me fait-il penser à Castle Strike ?

DATE DE SORTIE : Printemps 2004

Sega. L'attaque des clones

Les pontes de Sega of America ont intenté un procès contre les compagnies Fox, EA et Radical Games. Motif : leur jeu Simpsons Road Rage, paru en 2002, ne serait qu'une pâle copie de Crazy Taxy. Sega demande à ce que le titre soit retiré des rayons, et quelques yens pour arrondir ses fins de mois.

Pro Rugby Manager

Alors que la Coupe du monde vient de livrer son vainqueur, l'Angleterre, Cyanide Studios peaufine son jeu de management, fortement inspiré par Cycling Manager et Horse Racing Manager, les deux autres jeux du studio parisien. Pour marquer le coup et faire baver d'envie les fans de gestion, les développeurs ont décidé de reproduire le drop victorieux de Johnny Wilkinson, la star du XV de la Rose. Ça fait envie, n'est-ce pas ?

DATE DE SORTIE : 1er mars 2004



Maîtrisez-vous le **Rumble**?

Avec le P2500 Rumble Pad de Saitek!

Saitek
RUMBLE
Digital
Rumble
PRECISION ANALOG
PRECISION ANALOG
P2500 RUMBLE

Aussi disponible

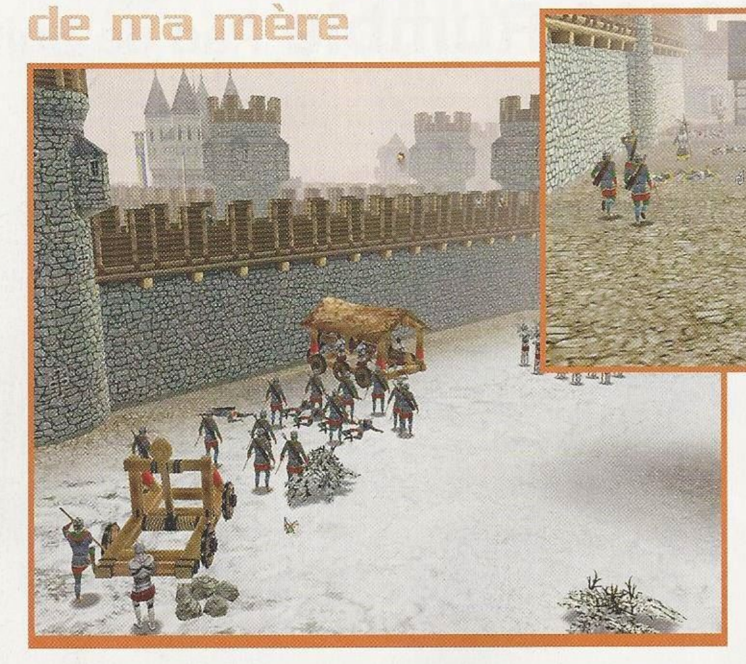


P220 Digital Pad

P880 Dual Analog Pad

P3000 Wireless Pad

Castle Strike. La gloire du château de ma mère



Rarement un jeu n'aura si bien porté son nom. L'objectif, quelle que soit la mission, consiste à construire un château, et, en fonction des objectifs, à attaquer celui d'en face ou à défendre ses propres bâtiments. De nombreuses stratégies seront à la disposition du joueur, mais il sera difficile de passer outre l'utilisation des machines de siège. 27 missions composent le jeu, on pourra jouer avec la Perfide Albion, les Allemands ou La France. Mais pourquoi donc cela me fait-il penser à Knight of Honor ?

DATE DE SORTIE : hiver 2004

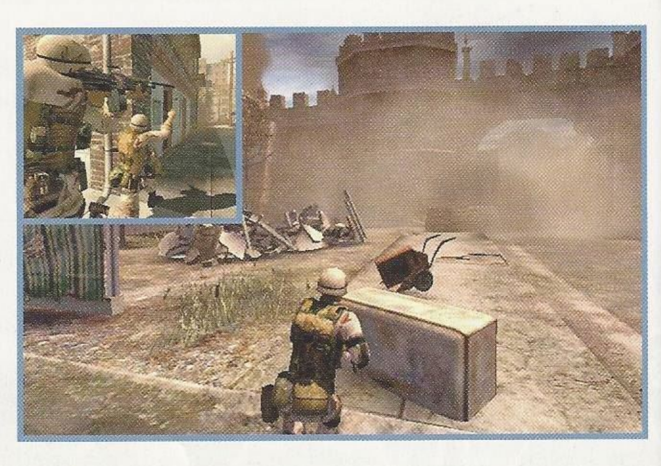
Fall Out 3. Black Isle ferme ses portes

Interplay, qui est sous la tutelle de Titus (mal en point depuis un petit moment), a décidé de fermer les studios Black Isle, spécialistes des jeux de rôle. Du coup, le développement du prochain Fallout, qui était tenu secret, a été officiellement abandonné. Rageant !

Full Spectrum Warrior

Full Spectrum Warrior se dévoile peu à peu avec la mise en ligne d'un site officiel plutôt intéressant. Rappelons que ce titre mêlant action et tactique est développé par Pandemic Studios, d'après une simulation destinée en première instance à l'armée américaine. Vous incarnez un chef d'équipe et devez donner divers ordres aux membres de votre escouade pour mener à bien une mission. Sachez également que le jeu devrait être disponible aux Etats-Unis le 14 janvier 2004. En France, aucune date n'a encore été officiellement avancée. Alors, si vous êtes impatient, vous savez quoi faire…

DATE DE SORTIE : 14 janvier 2004 aux States



VOICI VOTRE CARTE MAÎTRESSE

COMBAT TACTIQUE - SOLO, MULTIPLAYER







"Si vous aimez Magic : The Gathering ® et Heroes of Might and Magic ®, alors vous allez adorer Etherlords II."
8/10 - IGN.com

WWW.ETHERLORDS.COM

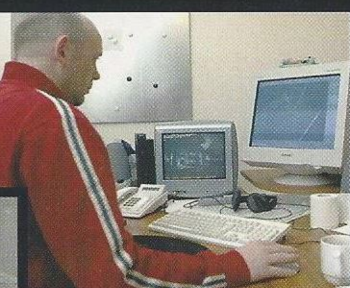
16+



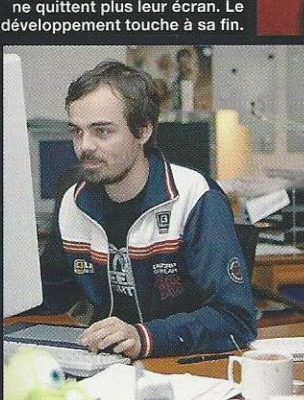
DREAMCATCHER




EXCLUSIF
HITMAN : CONTRACTS



IO Interactive. Tous les membres de l'équipe ne quittent plus leur écran. Le développement touche à sa fin.





Le tueur sort de l'ombre

LE GRAND CHAUVE AVEC LE COSTUME NOIR EST DE RETOUR, POUR DES AVENTURES PÉRILLEUSES, MÊME POUR UN HOMME DE SA TREMPE. POUR SURVIVRE, IL DEVRA FAIRE CE QU'IL FAIT DE MIEUX : TUER !



EXCLUSIF

HITMAN : CONTRACTS

1 2 3

Avant de faire ses grands débuts sur grand écran, l'Agent 47 revient sur nos PC dans Hitman : Contracts, troisième opus d'une série déjà culte. En effet, rarement un personnage de jeu vidéo n'aura paru aussi charismatique. D'ailleurs, Io Interactive a tout fait pour que l'idée d'une adaptation cinématographique germe dans l'esprit des pontes d'Hollywood.

Ce costard noir qu'il porte tous les jours, il l'a, semble-t-il, emprunté à Will Smith après le tournage de *Men in Black*. Son crâne chauve, lui, est déjà presque aussi célèbre que celui de Yul Brynner. Quant à ce code-barres qui le caractérise, il n'est pas sans rappeler celui de Bruce Willis dans *L'Armée des Douze Singes*…

Ressemblances fortuites ou clins d'œil à peine voilés ? La deuxième thèse paraît plus plausible, la grande majorité des développeurs travaillant pour Io Interactive étant des inconditionnels du Septième Art. Pas étonnant si chaque épisode suit les règles dictées par les plus grands réalisateurs, d'Orson Welles à David Fincher en passant par Martin Scorsese.

Ce troisième volet ne dérogera pas à ces règles de la narration, également suivies par des best-sellers comme Splinter Cell ou Max Payne. "*Ces jeux ne nous ont pas inspirés (même si le premier est la référence en matière d'infiltration, et le second, un modèle d'univers sombre et décadent), contrairement à certains films*", affirme Thor Frolich, graphic designer du studio Io Interactive.

De nombreux membres de l'équipe ont en effet travaillé dans le cinéma par le passé. Ils savaient donc parfaitement comment raconter une histoire et sous quel angle aborder la psychologie des personnages. "*Nous avons tous beaucoup à apprendre du cinéma, car il s'agit d'un art à part entière, qui a déjà fait ses preuves*", reprend Thor.

Dans l'ensemble, le studio a fait confiance aux mêmes hommes, même si quelques personnes ont rejoint l'équipe. "*Nous sommes même plutôt fiers d'avoir enregistré l'arrivée de gens extrêmement talentueux,* se félicite-t-il. *Ils viennent d'Amérique du Nord ou d'Europe et possèdent une expérience indéniable en matière de jeux vidéo.*"

Il peut paraître étonnant de voir débouler le troisième volet de la série, si peu de temps après la sortie de Hitman 2. La raison en est pourtant simple. "*Nous adorons le personnage,* répond Thor. *L'Agent 47 et l'univers dans lequel il évolue ont un potentiel énorme. Et puis, nous avons l'impression de ne pas avoir été au bout de nos idées.*"

Un peu plus d'un an après, Io Studio se prépare donc à remettre le couvert. Et que ceux qu'une telle rapidité inquiète



Moteur... Action !

Le studio Io Interactive est particulièrement fier de Glacier, le moteur qu'il a mis au point. Hitman : Contracts, qui sortira au printemps, a été développé à l'aide de la toute dernière version de ce moteur, utilisé dernièrement pour le jeu Freedom Fighter. Celle-ci offre de nouvelles fonctionnalités, comme des filtres pour le "post traitement", ce qui permet – pour être un peu plus clair – de traiter les images avant qu'elles ne s'affichent à l'écran. De plus, le moteur s'avère vraiment très rapide, ce qui ne gâche rien.

1 Shut ! Bon, ce n'est pas très discret, mais la musique est à fond dans cette boîte de nuit...

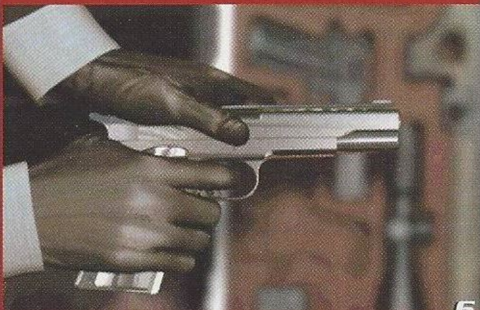
2 "Barré". Rocky Balboa s'entraînait à la boxe sur des carcasses comme celles-ci. Avec son couteau, ce mec paraît un peu plus dérangeant.

3 Métamorphose. On le savait solitaire. Mais là, 47 semble s'ouvrir au monde.

4 Reflets. Comme vous pouvez le voir sur ces images, le moteur permet des effets de folie.

5 Sans bruit. Le couteau reste une des armes les plus appréciables. Une fois la gorge tranchée, votre ennemi ne dira plus rien.

6 Comme dans un film. Le rendu visuel est sublime. Un trailer, bientôt dispo sur le Net, vous en convaincra.



se rassurent : les innovations seront nombreuses, tant au niveau du gameplay que du level design. Sans oublier bien sûr la psychologie du personnage, à laquelle les développeurs ont attaché une grande importance cette fois-ci.

Après avoir vécu de telles aventures, le personnage a forcément mûri. Aurait-il gagné en assurance ? Ça, c'est moins sûr. L'Agent 47 n'a jamais semblé aussi torturé. D'autant que cette fois, il est vraiment dans de sales draps. La situation est si dramatique qu'elle est dangereuse même pour un tueur à gages de son calibre.

Heureusement, pour sortir du pétrin, l'Agent 47 aura de nouveaux arguments à faire valoir. Tout d'abord, les niveaux ont été "designés" pour offrir au joueur un maximum de possibilités. Et en plus, le grand chauve au costume noir pourra effectuer une multitude de nouveaux mouvements.

Il existe par exemple de nouvelles méthodes de strangulation et d'étouffement qui feront le bonheur des joueurs, mais pas celui de leurs victimes. L'arsenal, lui, s'est étoffé et comporte une tonne d'armes à feu et une liste interminable d'objets contondants. Et rassurez-vous, la célèbre corde à piano est toujours de la partie. Il y a des fans, paraît-il. ***"Nous avons également ajouté tout un tas d'objets*** *inédits que l'Agent 47 pourra récupérer sur le corps de ses victimes ou à certains endroits, puis transporter et – ce qui reste le plus intéressant – utiliser à des fins diverses*", confie Thor. Mais pour en savoir plus, il faudra y jouer vous-même, Io Interactive se faisant assez discret sur le sujet.

D'autres améliorations sont à noter, mais elles concernent plus particulièrement l'univers dans lequel vous évoluerez. L'ambiance s'avère beaucoup plus noire que les deux premiers titres de cette saga. "*On dévoile ici la triste réalité du monde, et son côté le plus sordide*", d'après les propres mots des développeurs. Cela dit, un tel univers colle plutôt bien à la peau de l'Agent 47.

Pour ces diverses raisons, les développeurs se vantent d'avoir réalisé l'épisode "le plus dérangeant" de la série, car il vous plongera dans l'esprit tortueux d'un tueur à gages, obligé par les circonstances de faire ce qu'il déteste le plus : à savoir tuer. Mais paradoxalement, c'est aussi ce qu'il fait de mieux.

L'impatience vous gagne, n'est-ce pas ? Mais comme le dit Thor, dans tout développement, le plus difficile reste sans conteste la contrainte du temps. "*Nous n'en avons jamais assez pour faire tout ce que nous rêvons d'offrir au joueur. A part ça, je pense que le développement de Hitman : Contracts s'est bien passé, sans problème majeur. Tout du moins, jusque-là...*" Pourvu que ça dure !

Socrates

EXCLUSIF

HITMAN : CONTRACTS

Trois questions à Thor Frolich, lead designer du studio Io Interactive

RIEN QUE POUR VOUS, THOR FROLICH A LEVÉ LE VOILE SUR LA TROISIÈME AVENTURE DE L'AGENT 47. UNE AVENTURE SOMBRE QUI NOUS MÈNERA DANS L'ESPRIT TORTUEUX D'UN TUEUR À GAGES.

L'histoire de Hitman : Contracts a-t-elle un quelconque rapport avec les précédentes aventures de l'Agent 47 ?

Cette fois, nous nous sommes focalisés sur ce qui se passe dans la tête de notre cher monsieur 47. Plus que jamais donc, nous nous intéresserons donc à son passé.



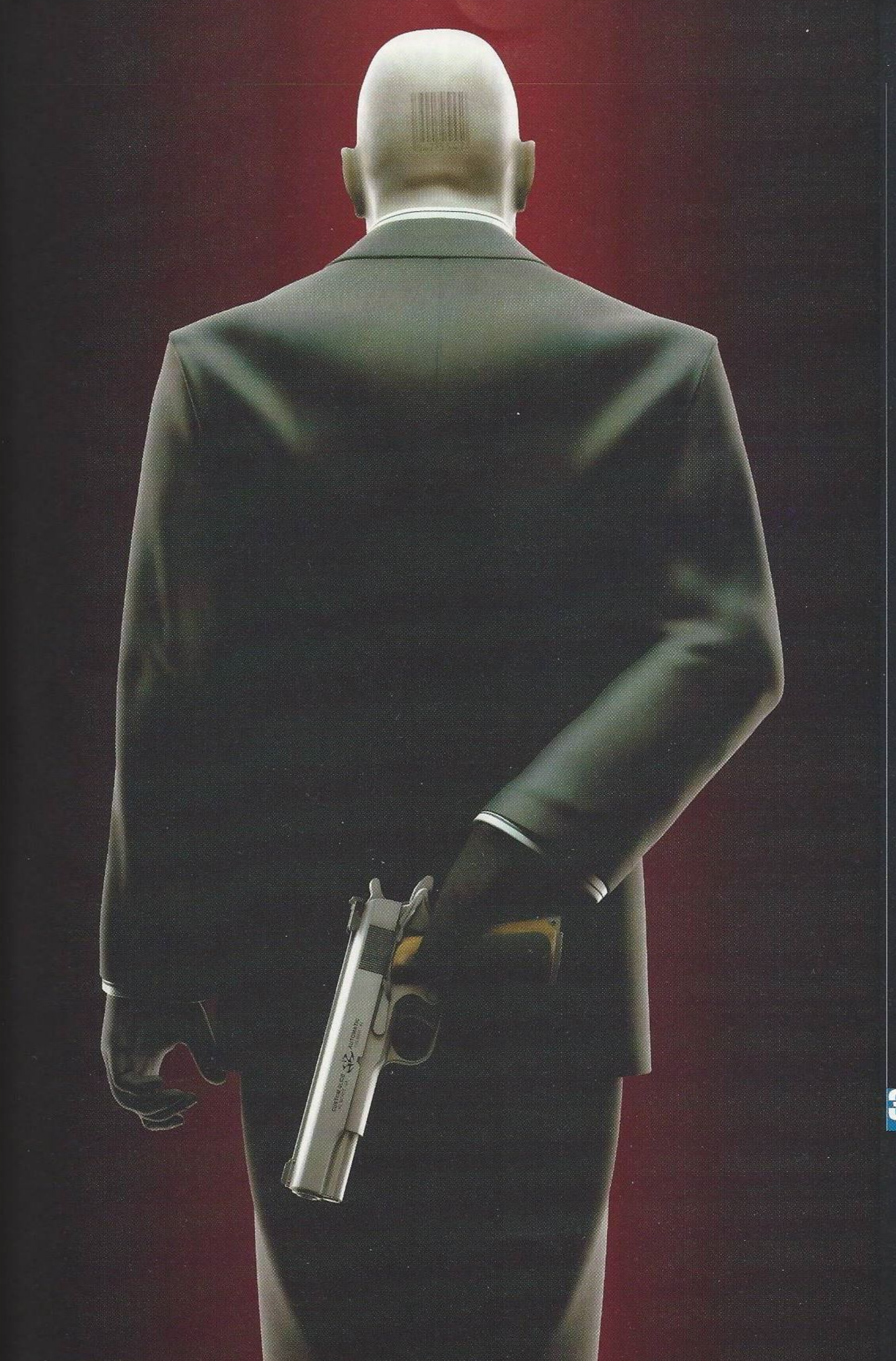
En quelques mots, pouvez-vous nous mettre l'eau à la bouche en nous dévoilant les prémices de cette toute nouvelle histoire ?

L'histoire débute à Paris, dans la chambre d'un hôtel qui n'a rien d'un palace. Il y a du sang sur le parquet, celui de l'Agent 47 ! Il est allongé sur le lit, inconscient. Serait-il entre la vie et la mort ? S'agit-il d'un mauvais rêve ou d'une bien triste vérité ? Comment une telle chose a-t-elle pu se produire ? Celui qui a vécu par les armes mourra-t-il par les armes ?

Sans un ennemi charismatique et impitoyable, un héros comme l'Agent 47 ne peut livrer de grande bataille. Alors, contre qui se bat-il cette fois ?

Bon, répondre à cœur ouvert à cette question risque de gâcher le plaisir de bon nombre de joueurs, je vais donc essayer de peser chacun de mes mots. Ce que je peux dire en tout cas, c'est que 47 se retrouve cette fois dans la peau d'une victime d'un concours de circonstances, lequel ne tient absolument pas au hasard. Du coup, il doit se défendre et faire ce qu'il sait le mieux faire : tuer. Qui ? Est-ce vraiment le plus important, dans la mesure où son pire ennemi, c'est lui !

« Cette fois, le pire ennemi de l'Agent 47, c'est lui ! »





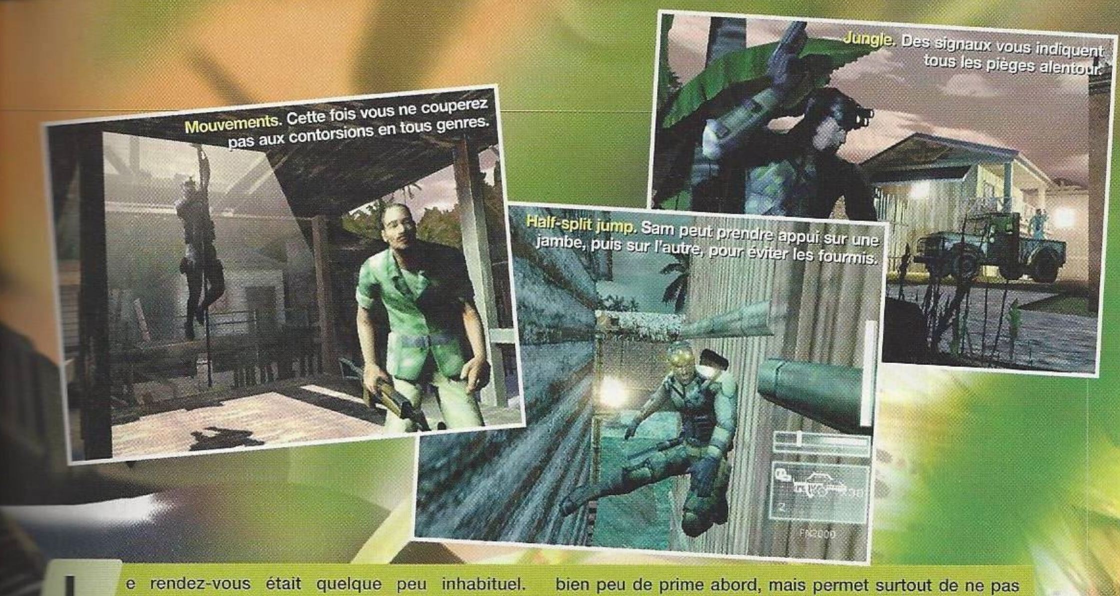


Infiltration à plusieurs !

AH, ANNECY ! SON LAC, SES RUELLES, SA NEIGE ET SON STUDIO DE DÉVELOPPEMENT OÙ ON A PU JOUER AU PROCHAIN SPLINTER CELL !



Lumière ! Tous les niveaux de Pandora Tomorrow sont l'occasion de jolis effets.


Mouvements. Cette fois vous ne couperez pas aux contorsions en tous genres.

Half-split jump. Sam peut prendre appui sur une jambe, puis sur l'autre, pour éviter les fourmis.

Jungle. Des signaux vous indiquent tous les pièges alentour.

Le rendez-vous était quelque peu inhabituel. L'invitation stipulait que nous devions nous rendre à Annecy en nous infiltrant par tous les moyens dans le TGV de 9 h 50. Pour ce faire, nous étions dotés de nouveaux mouvements, comme le half-split jump, et d'aptitudes à la Belmondo : remonter le train par le toit ou en passant sous les wagons, voire sur les côtés au risque de heurter un train venant en sens inverse ou encore la sensibilité d'un voyageur prompt à déclencher une panique générale et un game over impromptu. Bref, du grand n'importe quoi !

Heureusement, l'attaché de presse avait un bon cheat code : un billet aller-retour. Arrivé sur place, un studio Ubi Soft uniquement accessible avec une luge nous accueillait chaleureusement pour nous dévoiler enfin ce que nous attendions tous : le mode Multi du prochain Splinter Cell. Ce qui est loin d'être anodin lorsqu'on connaît l'ambition de ce projet : de l'infiltration à plusieurs. Totalement inédit comme concept ! Et pour ce faire, pas mal de très bonnes idées ont émergé de ces cerveaux français.

Tout d'abord, à côté des agents comme Sam, on découvre les espions. Eux aussi sont surentraînés et suréquipés. Ils sont l'exact opposé des membres de l'Argus, le commando des agents. Les espions sont rapides, peu armés mais dotés d'un arsenal secret conçu pour neutraliser les armes des gaillards d'en face. Ainsi que de gadgets comme la poudre d'escampette : une bonne grosse grenade de gaz permettant de s'échapper discrètement.

La discrétion est le maître mot des "spys" et, autre très grande idée, le cône de vision. Que l'on soit agent ou espion, on ne voit pas la même chose. Imaginez un agent qui, tout à coup, allume son détecteur thermique et découvre trois espions plaqués au mur juste à côté de lui. La classe, non ?

Le futur succès du mode Multi repose sur cet équilibre précaire entre les deux types de joueurs. Un tel pari impose ses restrictions. La plus importante, c'est le nombre de joueurs par partie : quatre seulement. Ce qui semble bien peu de prime abord, mais permet surtout de ne pas tomber dans un carnage "unrealien".

Dans le même ordre d'idées, les maps consacrées au Multijoueurs sont peaufinées à l'extrême. Un outil maison recueille toutes les données des parties des bêta testeurs pour analyser leur parcours et en tirer des conclusions sur la topologie des niveaux. Résultat : des maps comportant de nombreuses subtilités que l'on découvre au fur et à mesure des parties.

Il est parfaitement envisageable de télécharger de nouvelles cartes, mais visiblement, la décision finale est encore entre les mains du service marketing. Toujours est-il que le pari semble gagné. Splinter Cell s'avère vraiment jouissif, notamment quand il s'agit d'étouffer un adversaire. A ce moment-là, on peut lui parler dans le creux de l'oreille. Excellent !

Nous avons également pu essayer le jeu Solo. Trois petites missions seulement, mais elles nous ont donné une bonne idée de la tournure que prendra ce second Splinter Cell. On y découvre un Sam Fischer plus charismatique. L'histoire s'avère, elle, plus complexe, et beaucoup moins linéaire. Il s'agit toujours de relier un point A à un point B, mais plusieurs chemins vous sont proposés.

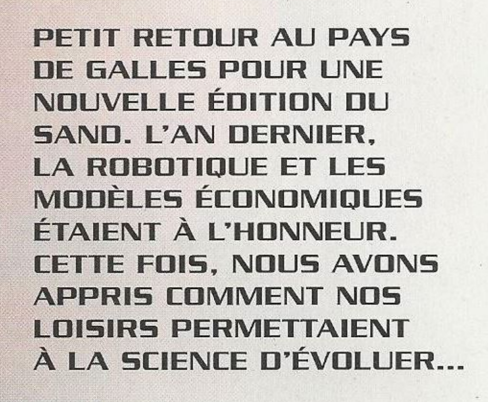
De plus, le level design impose cette fois d'utiliser la panoplie de mouvements de notre héros, une panoplie étoffée puisqu'à côté des mouvements spécifiques aux niveaux, on trouve des postures sympas, comme le "half split-jump" où Sam est coincé entre deux murs, une jambe fléchie, ou le cochon pendu pour descendre une gouttière. Un tuyau fait tout aussi bien l'affaire.

Il reste quelques réglages à apporter avant la sortie, prévue pour mars, mais ce nouveau Splinter Cell s'annonce de bon augure. Le Multi devrait apporter une couche de vernis de plus à ce titre qui en avait laissé baba plus d'un lors de sa sortie, en mars dernier.

Jérôme

EDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft
GENRE : Action
SORTIE : mars 2004
SITE INTERNET : cmt.ubisoft.fr/pandora_tomorrow

Un amour de Swansea



PETIT RETOUR AU PAYS DE GALLES POUR UNE NOUVELLE ÉDITION DU SAND. L'AN DERNIER, LA ROBOTIQUE ET LES MODÈLES ÉCONOMIQUES ÉTAIENT À L'HONNEUR. CETTE FOIS, NOUS AVONS APPRIS COMMENT NOS LOISIRS PERMETTAIENT À LA SCIENCE D'ÉVOLUER...

Le pays de Galles, tel qu'on l'imagine, n'est guère attrayant : des nuages noirs dans le ciel, une nourriture aussi "originale" que dans le reste de la Grande-Bretagne, de vieilles mines abandonnées, un taux de chômage ahurissant, une équipe de rugby également battue par l'Angleterre lors de la dernière Coupe du monde... Mais en y allant, les préjugés s'estompent. Pourtant, le pays de Galles aurait pu mal tourner.

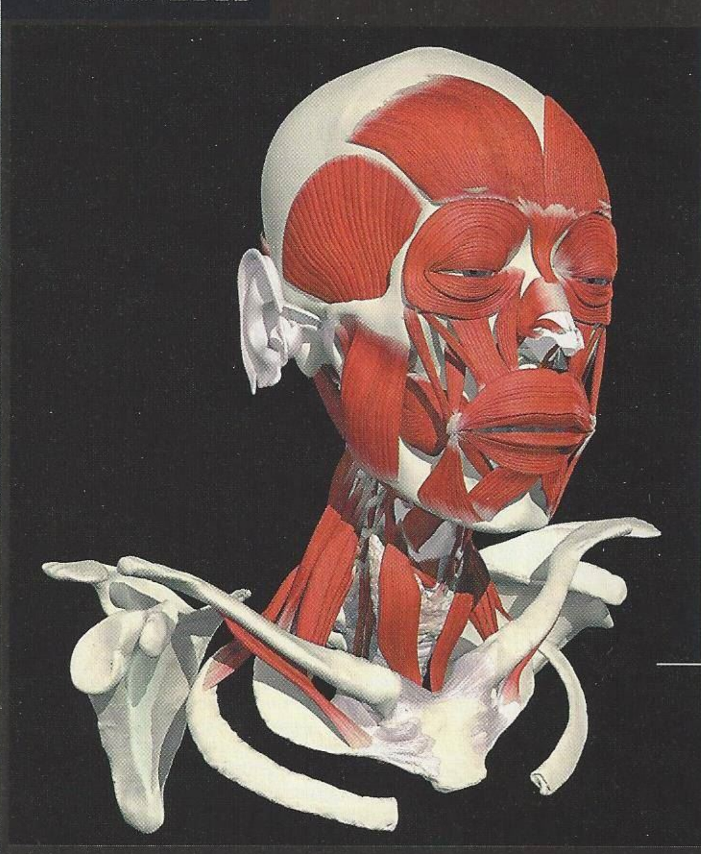
En France, les régions houillères sont aujourd'hui minées par un chômage très élevé. Mais les Gallois, eux, se paient le luxe d'avoir un des taux les plus faibles en Europe. Quel est donc le remède miracle ? Un choix capital : des aides significatives pour les entreprises, des impôts extrêmement bas, un réseau de télécommunications des plus modernes... On peut même bénéficier de l'ADSL au fin fond de la campagne.

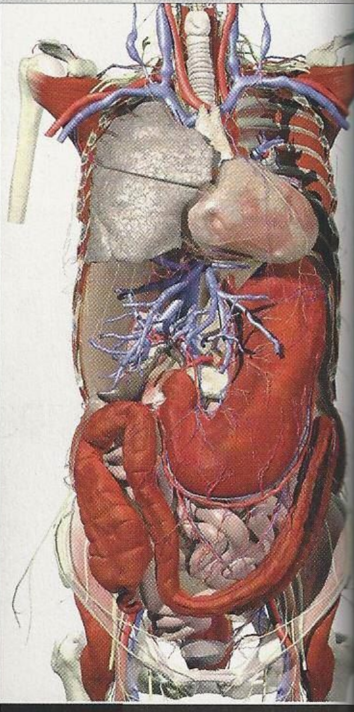
Parallèlement à ça, on trouve de formidables outils de communication avec, par exemple, une ligne directe de 3,5 Go avec la Côte Est des Etats-Unis et des infrastructures à faire pâlir les techniciens de la Silicon Valley. Les conséquences sont nombreuses pour le pays. En juillet dernier, Airbus inaugurait l'usine qui produira des ailes pour les A 380. Et des industries de pointe (biotechnologies, électronique, multimédia, appareillage médical...) et même une entreprise de nanotechnologies s'y sont installés.

Rien n'aurait été possible sans la Welsh Development Agency (WDA). Travaillant en étroite collaboration avec le ministère du Développement économique, cette agence est l'interlocuteur privilégié des sociétés voulant s'implanter dans la région. C'est également l'agence qui nous permet d'assister aux conférences du Sand, à Swansea. Des présentations par des radiologues, des animateurs 3D, des scientifiques, des représentants de grandes sociétés de cinéma ou d'effets spéciaux. Bref, des interventions très éclectiques.

Le Sand ne partirait-il pas dans tous les sens ? Pour preuve, cette opposition de thématique entre les deux premières journées. Les intervenants du 26 novembre étaient des scientifiques dans le domaine médical. Le lendemain, nous avons pu écouter presque exclusivement des personnes issues des activités des loisirs. A première vue, ces deux univers n'ont rien en commun. Et pourtant...







Toujours plus de détails. Ce travail ne sera jama[is] achevé car on peut toujours affiner la modélisati[on]

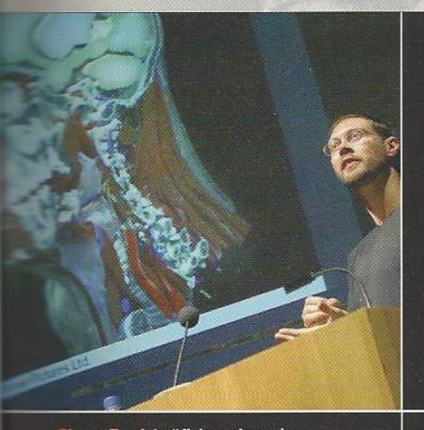
L'ORDINATEUR AU SERVICE DE LA MEDECINE

Le premier jour, on a pu voir une succession de gens, plus médecins que gamers. Les projets sont tous plus impressionnants les uns que les autres. Mais le même vocabulaire revient à chaque fois : *motion capture*, temps réel, réalité virtuelle et autre "*visible human project*". Vous souvenez-vous de cette idée, dont nous vous avions parlé il y a un an ? Elle consistait à congeler un cadavre et à le couper en fines lamelles. Cela peut surprendre mais au final, tous ces chercheurs en ont tiré d'immenses profits.

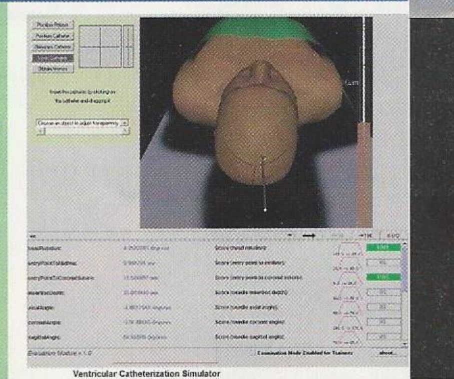
Depuis des années, Simon Barrick reconstitue un corps humain en 3D. Mais pas comme le feraient des animateurs. Lui, il intègre tout de A à Z : les os, les muscles, le système sanguin... Malheureusement, il pense que sa tâche ne sera jamais terminée. "*On peut toujours aller plus loin dans le détail*", explique-t-il. De plus, quand il en verra le bout, il compte animer le corps un peu comme on pourrait le faire dans un jeu vidéo. A la différence qu'il s'attache au moindre détail.

Alors que dans un jeu, le squelette d'un personnage "*ne contient qu'une vingtaine d'os*", le sien est composé de dizaines de milliers d'éléments. Un drôle de travail qui pourrait bien servir un jour dans la représentation d'avatars dans les jeux vidéo, ou rendre encore plus crédibles les effets spéciaux au cinéma. A ce moment-là nous reviennent en mémoire certaines scènes de *L'homme sans ombre*, un film de Paul Verhoeven où Kevin Bacon devenait progressivement invisible. Sa peau disparaissait, puis ses muscles...

Peter Waggett, qui travaille pour IBM, vient ensuite évoquer un problème bien plus concret : le dépistage du cancer du sein. Le gros problème des mammographies, c'est, entre autres, le stockage des données. Celles-ci sont tellement volumineuses qu'elles prennent une place folle. Si bien que



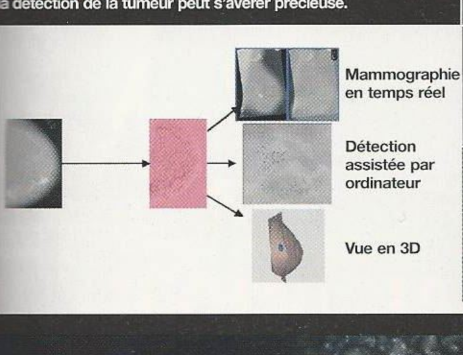
Simon Barrick. "J'aimerais avoir plus de cadavres à ma disposition."

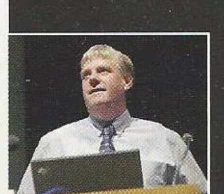


Nigel John. Son logiciel simule une opération en intégrant des centaines de paramètres.



Peter Waggett. L'assistance de l'ordinateur pour la détection de la tumeur peut s'avérer précieuse.







Derek Gould. La réalité virtuelle est précieuse, car elle permet de former les débutants sur des opérations plus complexes.

10 % d'entre elles sont perdues. En compressant ces données sur des supports informatiques, tout deviendrait beaucoup plus pratique. Par ailleurs, cette méthode permettrait à des médecins débutants d'accéder à des archives très fournies, de repérer des zones où les tumeurs sont plus nombreuses qu'ailleurs et, éventuellement, de diagnostiquer un cancer avec l'assistance d'un ordinateur.

Un monde parfait ? Peut-être... Mais une partie du discours était un peu inquiétante. En effet, à l'aide de son PDA, le patient alertait son médecin, qui recevait l'information sur son PALM et transmettait un mail au pharmacien. Dans le même ordre d'idées, un appareil est toujours en train de rappeler au patient l'heure à laquelle il doit prendre ses gélules. Dans la présentation du système, tout semble déshumanisé, frigide... Cela dit, un tel système pourrait faire évoluer les choses, car les intentions sont bonnes.

On plonge ensuite dans la réalité virtuelle avec le professeur Nigel John. Difficile de ne pas être séduit par sa présentation. Il nous présente un logiciel permettant d'opérer à distance : un tel programme pourrait sans doute rejoindre un jour l'humain virtuel de Simon Barrick. Les graphismes ne sont pas exceptionnels mais on comprend vite ce qui se passe. À l'écran, on voit un scalpel. Il est possible de régler l'inclinaison, de définir la profondeur de l'incision... Des bulles s'échappent : l'opération est un échec. Game over, en quelque sorte !

Toutes les données faisant le succès d'une opération sont enregistrées. Mais il y a plus impressionnant encore. Quand il nous décrit une opération à distance, c'est beaucoup plus spectaculaire. Et ça a déjà eu lieu ! En effet, un robot a reproduit il y a peu les gestes d'un chirurgien situé à quelques pâtés de maison. Bien sûr, le matériel doit être très performant : processeur graphique élaboré, périphériques "high tech" (manettes, gants...), réseau sans faille, "scan" réaliste en tout point...

Derek Gould, radiologue, prend ensuite la parole. La réalité virtuelle n'a que des avantages dans sa branche, notamment pour les débutants. Cela permet d'augmenter le niveau de difficulté des exercices et de former de meilleurs radiologues pouvant réaliser des choses bien plus complexes. Il nous explique cela, exemples à l'appui. Certaines images sont plutôt insoutenables. Difficile de faire un parallèle avec les jeux vidéo : ce qui apparaît à l'écran est la représentation de la réalité. La journée s'achève sur cette démonstration.



"Nous ne sommes jamais déçus par notre job, il serait impensable de rendre un travail sans en être complètement satisfait."

"L'IA doit comprendre l'image pour l'analyser et en tirer des conclusions."

LA "SCIENCE" AU SERVICE DE

La seconde journée se veut plus ludique. Richard Hince, avec qui nous avons rendez-vous le matin, est un spécialiste de la *motion capture*. Vous en avez tous entendu parler : il s'agit d'une technique comme une autre. En revanche, on ignorait qu'elle était en perpétuelle évolution. Pour vous donner quelques idées, sachez que leur grand truc en ce moment, c'est de saisir le mouvement des paupières, l'humidité de l'œil, l'élasticité de la peau…

L'animation faciale est au centre de tous les débats. L'opposition entre animation et *motion capture* demeure, mais d'après Richard Hince, "*les deux techniques doivent être complémentaires, surtout dans le cas d'animation localisée complexe, comme un genou par exemple, avec l'ensemble des muscles qui interagiraient*". La *motion capture* s'enfonce dans la peau et s'attaque aux muscles, ce qui pourrait intéresser nos amis scientifiques de la veille.

Arrive ensuite Nick Perret. Sa démarche est très différente de celles des autres intervenants, mais ses techniques serviront à tout le monde. A l'écran, trois images : un golfeur, des rails et des spermatozoïdes. Il s'adresse donc à trois types de personnes : les joueurs, les techniciens et les médecins. Son concept s'avère diablement efficace : il est possible à partir d'une image réelle de la faire analyser par ordinateur, d'en tirer des règles globales et d'affecter ensuite des ordinateurs au repérage d'anomalies. Le golfeur verra son mouvement corrigé, on repérera s'il manque des pièces sur les voies ferrées, et les médecins pourront déceler une activité spermatique anormale.

L'idée directrice revient à comprendre l'image. Ensuite, beaucoup de portes sont ouvertes. En résultent par exemple des applications étonnantes. L'intervenant lance une simulation. C'est le chef d'un des projets de la société, sans capteur autour du visage. A côté, le visage grotesque de Mickael Jackson. Le chef de projet parle et, en temps réel, Mickael Jackson imite fidèlement le chercheur. Les traits du chanteur étant loin d'être parfaits, il n'est pas encore possible de faire des fausses interviews en image de synthèse.

Ici, il ne s'agit pas vraiment de *motion capture*. En effet, l'ordinateur a analysé le visage et les mimiques du chercheur et les a "calqués" en temps réel sur le visage du chanteur. On trouvera bien vite autant d'applications utiles que ludiques par rapport à cet outil. Imaginez donc un jeu en ligne où le personnage vous représentant virtuellement bouge les lèvres selon les mots que vous prononcez et imite les gestes que vous effectuez devant votre ordinateur.

Viennent ensuite tous les représentants des studios : Shelley Page pour Dreamworks (*Fourmiz, Shrek, Spirit*…), Bruce Steele pour Glassworks (un studio d'effets spéciaux

Shelley Page. Elle a débuté en faisant les décors de Roger Rabbit et reste impressionnée par Supinfocom.

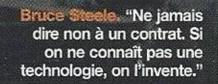
JOUEURS

spécialisé dans les clips et la publicité), et Willi Geiger pour ILM (qui a travaillé notamment sur *Terminator* et *Star Wars*). Contrairement aux médecins, ils n'ont pas besoin de machines plus puissantes (peut-être sont-ils mieux équipés : 800 machines Linux, 300 pétabytes de données archivées tous les ans chez ILM...).

Ils sont tous d'accord pour dire que la plus belle image de synthèse n'est rien sans un scénario efficace. Petite démonstration, exemple à l'appui. Shelley nous montre le trailer de *Shrek 2*, 40 secondes de pur bonheur, avec le Chat botté, Cendrillon et un rapport houleux entre l'ogre et sa belle-famille. Bruce Steele, lui, dévoile le dernier clip de Massive Attack, où le chanteur se mue en papillon. Sublime ! Enfin, Willi Geiger nous présente quelques effets spéciaux du film *Hulk*. Sur l'écran, un regard : un œil est faux, l'autre est vrai. Impossible de savoir lequel est authentique. Incroyable !

Au final, il est difficile de ne pas faire le parallèle entre les besoins des scientifiques et les envies des animateurs 3D. Ils avancent tous dans le même sens. En améliorant les techniques dans le domaine des loisirs, c'est l'ensemble du monde médical qui en profitera. Et certainement les joueurs aussi, qui verront arriver sur le marché des jeux de plus en plus réalistes.

Léo de Urlevan


Bruce Steele. "Ne jamais dire non à un contrat. Si on ne connaît pas une technologie, on l'invente."

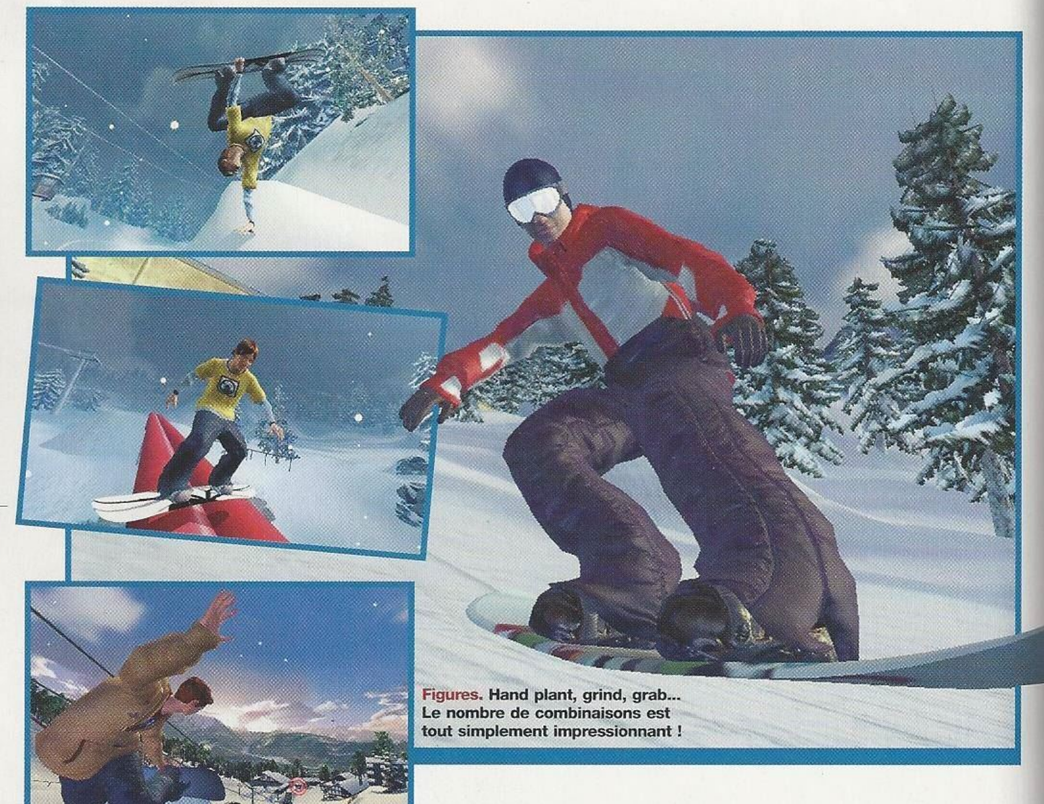


AMPED 2

Etoile des neiges

PLUS RÉALISTE ET DONC MOINS "FLASHY" QUE SSX3, AMPED 2 N'EN DEMEURE PAS MOINS UN EXCELLENT TITRE. CHAUSSEZ VOTRE SURF ET BRÛLEZ LA PISTE !

Amped était l'un des premiers jeux sortis sur Xbox. Et même si les développeurs n'avaient pas encore dompté cette machine au potentiel énorme, ce titre s'était imposé comme un petit joyau, mêlant à la fois le réalisme d'une simulation et le plaisir que procurent les produits plus "arcade". Pour cet opus, qui vient tout juste de sortir, les principes de base ont été respectés. C'est donc avec joie que les adeptes du premier rechausseront leur surf pour dévaler de nouvelles pentes. Quant aux autres, s'ils n'ont pas été emballés par SSX3 (beaucoup plus extravagant, il est vrai), ils pourront se ruer les yeux fermés sur Amped 2. **Après un tutorial très bien conçu,** où l'on apprend le nom de chaque figure et la façon dont on peut les réaliser, vient l'heure de brûler la neige. Au début, sachez-le, vous passerez plus de temps les fesses dans la neige que dans les airs, Amped 2 se voulant réaliste. Mais au fil des descentes, vous gagnerez en assurance et enchaînerez les figures devant les yeux ébahis des photographes. Car tel est le principe de ce jeu : vous incarnez un jeune surfeur en passe de devenir professionnel et qui cherche à signer des contrats publicitaires et à faire la couverture des magazines. Pour asseoir votre réputation, vous devrez atteindre des objectifs. Parfois, il faudra dévaler la montagne le plus rapidement possible. Mais la majeure partie du temps, on vous demandera de réaliser les plus belles figures, chacune vous rapportant un certain nombre de points. Ou encore d'emprunter des chemins que même le plus casse-cou des surfeurs n'oserait pas emprunter dans la vraie vie, comme par exemple passer sur le toit d'un chalet, se précipiter dans le vide et atterrir sur un autre toit, cinquante mètres plus bas.



Figures. **Hand plant, grind, grab... Le nombre de combinaisons est tout simplement impressionnant !**

Mario Party 5

Comme l'année dernière, Mario et tous ses amis viendront passer les fêtes de Noël sur GameCube, et trois petits nouveaux ont été conviés : Boo, Toad et Baby Bowser. Ce titre atypique, qui permet à quatre joueurs de s'affronter, propose près de 70 petits jeux très variés. Au fil des heures, des bonus sont débloqués, comme les modes Ice Hockey et Beach Volley. De folles empoignades en perspective, et pour toute la famille, ce qui est assez rare pour être souligné.

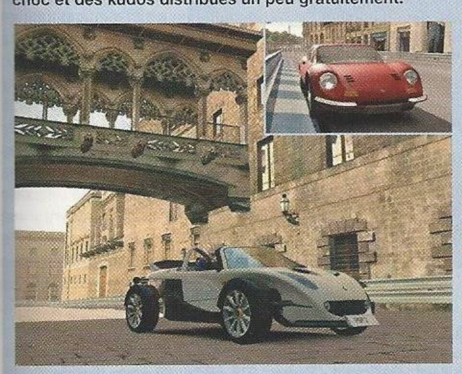


Graphiquement, Amped 2 s'avère moins "flashy" que SSX3. Il s'agit d'un parti pris des développeurs, dans un souci de réalisme. Mais les montagnes sont magnifiques, et les tracés ont été parfaitement pensés. Chacun des 12 massifs vous proposera divers points de départ. Et si certains se croisent fatalement à un moment ou à un autre, la liberté est telle qu'il est fréquent de trouver un endroit encore vierge après quelques dizaines d'heures de jeu. Bref, Microsoft nous propose ici un nouveau hit, qui n'a pas grand-chose à envier à son grand rival, pourtant plus réputé.

Socrates 

Project Gotham Racing 2

Les jeux de course se suivent et se ressemblent, sauf peut-être celui-ci. La finalité de PGR n'est pas de terminer premier, mais de conduire avec style. Le résultat est convaincant : on s'amuse beaucoup. Et l'ensemble s'avère très complet : 14 séries différentes, une centaine de voitures… En remportant des victoires, on gagne des "kudos", et en les cumulant, on gagne des jetons qui permettront de choisir de nouvelles caisses. Seuls soucis : des mouvements de voiture parfois absurdes lors d'un choc et des kudos distribués un peu gratuitement.



ASTERIX ET OBELIX XXL

Cela faisait quelques années qu'Asterix et Obelix, peut-être trop occupés par le cinéma, n'avaient plus fait un détour par nos machines. Et voilà que d'un coup, ils déferlent sur **PS2** et **GameCube**. Les deux irréductibles Gaulois remettent au goût du jour le beat'em all, un genre très prisé au temps de l'Amiga. Mais cette fois, tout est en 3D. Et graphiquement, il n'y a absolument rien à dire.

TIGRE ET DRAGON

Comme son nom l'indique, Tigre et Dragon est l'adaptation du film qui a cartonné dans les salles il y a deux ans. Mais sur **PS2**, le jeu est malheureusement beaucoup moins subtil. Cela dit, la perspective de se remettre au kung-fu, de marcher sur les murs et de sauter à des hauteurs vertigineuses en séduira plus d'un… Mais au final, Tigre et Dragon n'est qu'un petit jeu sympa, alors qu'il aurait pu être exceptionnel.



COUNTER-STRIKE

Vendu à des millions d'exemplaires sur PC, Counter-Strike est l'une des plus grandes réussites commerciales de ces dernières années. Après cinq ans de vie commune, il fait une infidélité à notre machine et s'acoquine avec sa petite sœur, la **Xbox**. Le titre est en tout point le même, seules quelques maps inédites ont été ajoutées, ce qui ravira les possesseurs de la console signée Microsoft. Mais si vous avez un PC, rien ne vaut le duo clavier-souris.

MAN HUNT

Sorti sans grand battage publicitaire sur **PS2**, Manhunt n'en est pas moins un produit très attendu. Il s'agit en effet du dernier jeu signé RockStar, à qui l'on doit déjà Max Payne et GTA. Sachez toutefois que ce produit n'est pas du même niveau que les deux hits précités. Mais l'ambiance malsaine de ce jeu d'action en 3D et sa violence extrême méritent qu'on y jette un œil. Dernier détail : on y incarne un homme ayant échappé de peu à la peine de mort.



Conseils de dernière minute

L'ÉTUDE DU PROFESSEUR JOHNSON, QUI ENSEIGNE À LA CÉLÈBRE UNIVERSITÉ DU MASSACHUSETTS, EST FORMELLE :

"80 % des achats de Noël sont effectués 48 heures avant le réveillon"

A *GEN4*, NOUS ÉTIONS OBSÉDÉS PAR CE RAPPORT. NOUS NOUS SOMMES DONC DIT : POURQUOI NE PAS DÉVELOPPER CONSIDÉRABLEMENT LA RUBRIQUE HORS JEUX EN PROPOSANT LES ACHATS INDISPENSABLES DE FIN D'ANNÉE ? ET PUIS, SI VOUS NE SAVEZ PAS À QUI LES OFFRIR, RESTEZ CHEZ VOUS ET PROFITEZ DE CES TRÉSORS.

>> LIVRE

Résistances

Ça y est ! Le cinquième volume des aventures d'Harry Potter vient de sortir… Et comme à chaque nouvel épisode, le plaisir est plus intense que la fois précédente. L'histoire s'étoffe, se complique… Les enfants grandissent et endurent un statut bâtard : ce ne sont pas encore des hommes, mais il se révèlent plus matures que la majorité des enfants de leur âge.

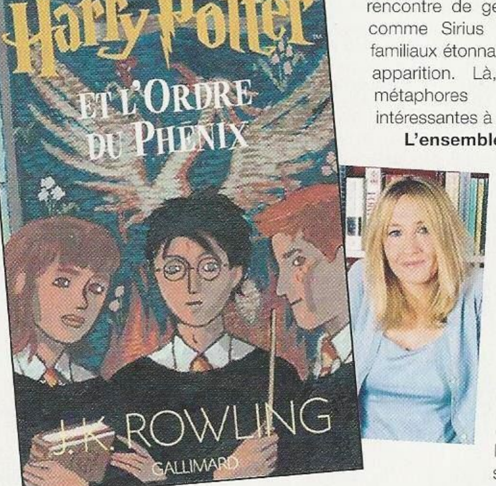
La guerre, implicitement déclarée à la fin du quatrième tome, se précise. Les gamins ne sont plus tout à fait aussi obéissants que dans les premiers volumes. Les caractères s'affirment au fil des pages, comme pour donner une image opposée à celle des films, où les uniformes brillaient de propreté.

Des trahisons ont lieu au sein même des familles, la politique prend le pas sur la logique. S'agit-il toujours d'un bouquin destiné aux enfants quand des armées se lèvent ? Sur la forme, oui, car l'univers reprend des personnages bien connus. Dans le fond, cela s'avère plus délicat.

Le début du livre aborde métaphoriquement la question suivante : "Harry, Ron ou Hermione ont-ils le droit d'assister aux réunions de l'ordre du Phénix ?". Cette question ne se pose pas pour les ados décrits dans le livre, mais bel et bien pour les lecteurs de 7 ou 8 ans. Est-il nécessaire de leur briser leurs illusions d'enfant, en leur proposant une thématique guerrière ?

De cette situation naît pourtant la rencontre de gens que tout oppose, comme Sirius et Rogue. Des liens familiaux étonnants font également leur apparition. Là, on peut voir des métaphores pacifistes plutôt intéressantes à l'heure actuelle.

L'ensemble est bien moins manichéen que les quatre premiers volumes. Le doute s'installe dans tous les esprits, mais l'ordre du Phénix répond à des questions sur Lily et James, notamment. Indispensable bien sûr quand on a lu les quatre premiers, la lecture de cette nouvelle œuvre est l'occasion rêvée de se plonger dans une collection de plus en plus complète.



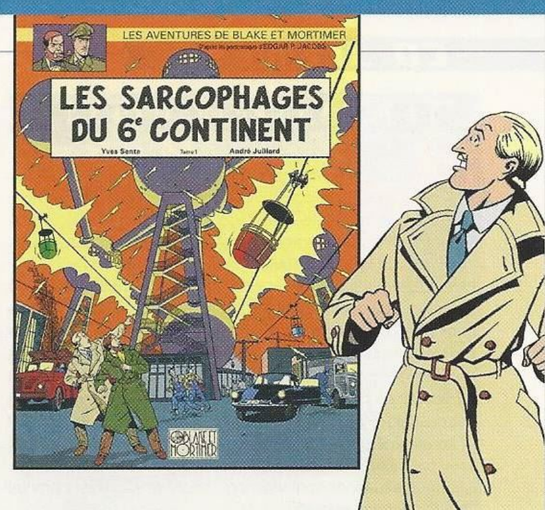
>> Harry Potter et l'ordre du Phénix - De : J.K. Rowling
Editeur : Gallimard - Pages : 976 - Prix : 28 euros environ

>> BD

Histoire belge

Le dernier volume des aventures de Blake et Mortimer est sans doute le plus original de la série. On navigue à travers le monde, de l'Inde à Bruxelles, mais également à travers les époques. La jeunesse des deux héros nous est en fait révélée, et plus particulièrement la première rencontre de ces deux inséparables amis. Le personnage de Mortimer est amoureux, imberbe et presque de gauche face à un père réactionnaire. Touchant. Attention, l'histoire est découpée en deux volumes. Espérons que le tome 2 ne tardera pas trop…

>> **Les sarcophages du 6e continent (Tome 1)**
Editeur : Dargaud - **De** Yves Sente et André Juillard
Prix : Environ 12 euros



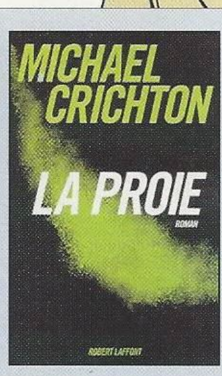
>> LIVRE

La p'tite bébête qui mange, qui mange…

Michael Crichton possède un don particulier. Quand on commence un de ses livres, il est impossible de s'arrêter avant le mot "Fin". C'est encore le cas cette fois-ci, avec les nanotechnologies. Il nous avait fait rêver en abordant le thème du voyage dans le temps, les dinosaures… Ici, la science est tout simplement devenue dangereuse. Le suspense se fait de plus en plus haletant, au point qu'une envie irrésistible nous saisit, celle de voir jusqu'où il va aller. A aucun moment, vous ne serez déçu, même si on sent l'auteur presque effrayé par le sujet qu'il aborde !



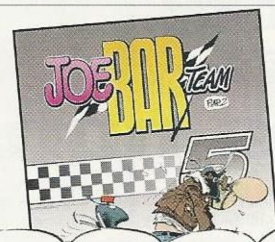
>> **La proie**
De : Michael Crichton
Editeur : Robert Laffont
Prix : 20 euros environ



>> BD

GAZZZZZZZZ ZZZZZZ !

Amis des deux-roues, levez-vous ! La bande des avaleurs de bitume du Team Joe bar est de retour. Lucien, Guido et tutti quanti sont une nouvelle fois aux guidons pour ce tome 5, forcément mythique. Cependant, si le plaisir de retrouver ces spécialistes du freinage au taquet et autres obsédés de la pointe de vitesse demeure intact, en revanche cet opus risque d'en laisser certains sur votre faim, surtout les fans de la première heure. Out les petits jeunes, et surtout peu d'histoires à se mettre sous la dent. Une petite déception en somme après les brillantes éditions précédentes... que le tome 6 rattrapera sûrement.



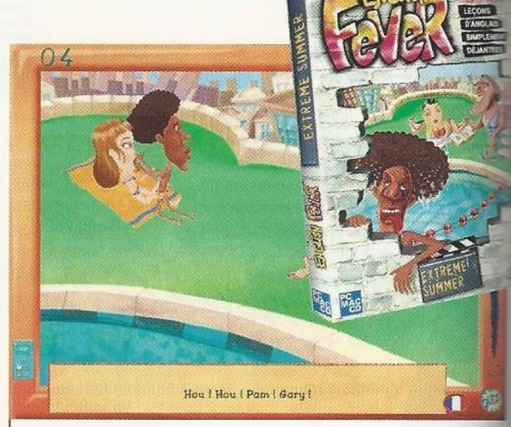
>> **Joe Bar Team (Tome 5)**
Editeur : Vents d'Ouest
De : Christian Debarre
Prix : 9 euros environ





>> CD JEUNESSE

So shocking !



Voici typiquement le genre de produit que l'on aimerait voir plus souvent. English Fever ne suit pas le programme scolaire, il le complète de la façon la plus naturelle possible. En commençant à apprendre une langue, on a tout de suite envie de connaître les termes les plus grivois. English Fever ne fait pas que s'attarder sur ces termes, il est complètement articulé autour de ce langage. Toutes les phrases ou presque sont donc fleuries de "fuck", de "shit", de "jerk"... A côté de ça, les quelques héros d'English Fever vivront des situations proches des problèmes quotidiens des adolescents, à travers 12 scénarios baptisés « Sitcom ». Et c'est vrai que l'on n'en est pas loin. Malheureusement, on navigue plus dans *Le Miel et les abeilles* que dans *Sex and the City*. Pas vraiment raffiné, tout ça ! Bref, le fond vaut mieux que la forme. Cela dit, certaines situations sont vraiment "trash" et le conseil parental "12+" n'est pas superflu.

>> **English Fever**
PEGI : 12+ - **Editeur** : Cocktel Vision - **Prix** : 30 euros environ

>> CD JEUNESSE



Dépaysant

Le papy préféré des gamers en culottes courtes a effectué un petit voyage en Amérique du Sud afin de faire découvrir le Pérou aux petits (jusqu'à 8 ans). Les activités sont toujours aussi ludiques et axées sur la découverte. Mais elles s'avèrent moins "gratuites" que d'habitude. L'enfant assimilera de nombreuses connaissances sur ce drôle de pays. L'interface, elle, est toujours aussi fignolée, et l'inventaire, suffisamment hétéroclite pour fasciner les "joueurs". Et faire du temple perdu un des éducatifs les plus originaux du moment !

>> **Le Temple perdu de l'Oncle Ernest**
PEGI : 8+ - **Editeur** : Emme Interactive - **Prix** : 38 euros environ

>> CD JEUNESSE

Adi pas non...

Cocktel vision propose aux plus petits deux produits assez atypiques par rapport au reste de la gamme. Le premier est un clavier pour les deux ans. Il se place au-dessus de votre clavier traditionnel et permet à l'enfant de découvrir Adiboud'chou sans avoir à comprendre les mécanismes complexes d'une souris. Le Secret de Paziral, lui, est un jeu PSOne qui n'a aucune prétention éducative. Il le séduira cependant par ses graphismes, assez attractifs, et par son gameplay, adapté aux joueurs de cet âge.



>> **Clavier + Adiboud'chou**
PEGI : 2+ - **Editeur** : Cocktel
Prix : 35 euros environ



>> **Adibou & le secret de Paziral**
PEGI : 3+ - **Editeur** : Cocktel - **Prix** : 30 euros

DE NUREMBERG À NUREMBERG

" J'ai conçu ce film pour réveiller les mémoires "

L'intérêt éducatif de ce reportage n'est plus à démontrer. De 1933 à 1945, la montée en puissance du nazisme est décrite, ainsi que sa chute, puis son jugement. Les images s'avèrent vraiment impressionnantes, quel que soit le chapitre. Le documentaire est déjà extrêmement long (177 minutes), mais au rayon des suppléments, on frôle quasiment l'overdose. Le deuxième DVD contient quatre entretiens passionnants : "Ecrire de Nuremberg à Nuremberg" de Philippe Meyer, "La question allemande de 1918 à la Shoah", « La lutte pour l'hégémonie" et "La guerre faite à l'humanité". L'ensemble de ces interventions représente à peu près une heure et demie. Le dernier DVD contient un reportage intitulé "Avant l'oubli ?", d'une rare force émotionnelle. Des rescapés de la Shoah témoignent : le parfait complément à l'œuvre de Lanzmann.



EDITEUR : Editions Montparnasse
DATE DE SORTIE : 20 janvier 2004 **PRIX :** 30 euros environ

FILMS NOIRS

Cynique et désabusé

Trois chefs-d'œuvre d'Akira Kurosawa sont disponibles dans ce coffret : *Les Salauds dorment en paix*, *Chien enragé* et *Entre le ciel et l'enfer*. Trois films en noir et blanc, trois chroniques sociales où Kurosawa nous donne des peintures du crime et de la pauvreté, de la corruption et de la richesse. Des films dont on sort grandi ! Et pour ne rien gâcher, l'image est vraiment très propre. Les suppléments sont intéressants, bien qu'en léger décalage avec les films. Nagisa Oshima, réalisateur de l'*Empire des Sens*, commente en effet un reportage sur 100 ans de cinéma japonais, et il revient pas mal en profondeur sur ses propres films. La cerise sur le gâteau reste tout de même une interview du maître, malheureusement plus axée sur Kagemusha que sur les films réunis dans ce coffret. Cela dit, la rareté de ses interventions publiques la rend vraiment appréciable.

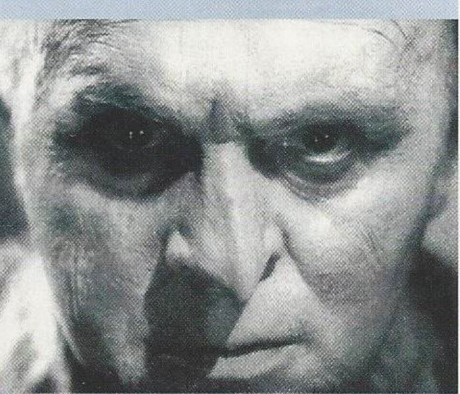


EDITEUR : Wild Side Video
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 45 euros environ

COFFRET FRITZ LANG

Je dis M

Si on devait trouver un équivalent à Fritz Lang dans le domaine des jeux vidéo, il serait à la fois Peter Molyneux, Shigeru Myamoto, Lord British et quelques autres. Lang a inventé le polar, les films d'espionnage, la science-fiction… Ce coffret reprend ses deux derniers films allemands, les moins célèbres d'ailleurs : *M le Maudit* et *Le Testament du Dr Mabuse*. La qualité de l'image est au rendez-vous, malgré des petites "pétouilles" ici et là. Mais sachez tout de même que 70 ans nous séparent de la réalisation de ces films. Les suppléments, variés, s'avèrent passionnants : "La vie de Lang", "Une analyse de M le Maudit", "Les décors"…





EDITEUR : Gaumont
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 40 euros environ

>> DVD

LA référence du genre

Le film qui a ressuscité le western, et qui a surtout donné son premier grand rôle à John Wayne, est enfin disponible dans une magnifique édition. Le scénario, on le connaît tous. Sachez toutefois que l'image est très propre, et c'est donc une excellente occasion de revoir ce film dans de bonnes conditions. Les suppléments, quant à eux, sont savoureux. On découvre un John Ford désabusé (*"je n'ai jamais vu* La Chevauchée fantastique") ou cynique (*"j'ai fait tout ça pour toucher le chèque"*). Une des parties les plus intéressantes demeure une interview par son petit-fils. En effet, ce dernier se permet d'être plus agressif que n'importe quel journaliste. Et les échanges sont plus percutants, à l'image du film…

>> **La Chevauchée fantastique**
Editeur : Editions Montparnasse - Disponibilité : immédiate
Prix : 30 euros environ



>> DVD

Quatre filles dans le vent

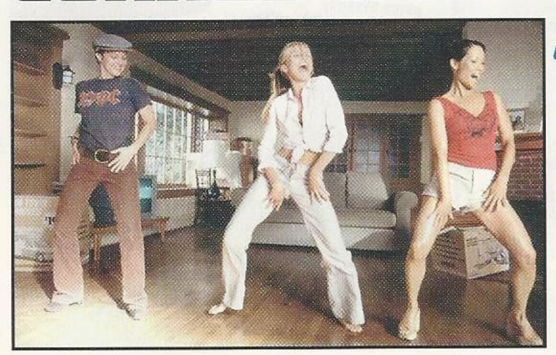
La taille compte, dirait Samantha. Et on ne peut pas lui donner tout à fait tort dans la mesure où ce cinquième coffret est encore plus petit que le premier : 2 DVD, 8 épisodes (Sarah Jessica Parker ayant été enceinte cette année-là). La série demeure cependant toujours aussi débridée, à ne pas laisser à la vision de tout le monde. En gros, Carrie regrette Big, Miranda est très occupée par son nouveau-né, Charlotte y croit encore… Et Samantha chasse l'homme, comme depuis le début.

>> **Sex and the City (saison 5)**
Editeur : Paramount - Disponibilité : immédiate
Prix : 35 euros environ



>> DVD

Belles, belles et connes à la fois



La philosophie occidentale sortira-t-elle grandie de ce film? Il y a peu de chance. Mais on ne regarde pas "Drôle de dames 2" comme les autres DVD de ces pages, c'est un blockbuster aussi dénué de sens qu'efficace. L'histoire est un prétexte et l'humour scato ne relève pas le niveau, mais l'ensemble s'avère diablement efficace grâce aux cascades incessantes des Cameron Diaz, Lucy Liu et Drew Barrymore. Un très bon moment, si l'on met de côté sa quête intellectuelle personnelle donc, avec plein de bonus plutôt originaux (MTV Movie Awards, apparitions d'acteurs dans le film…).

>> **Charlie's Angels Full Throttle**
Editeur : Columbia - Disponibilité : 20 janvier 2004
Prix : 27 euros environ

PULP FICTION

Royal Cheese

Enfin une édition digne de ce nom pour un des réalisateurs les plus déjantés de ces dernières années. Pulp Fiction nous arrive dans une édition Collector parfaite. 2 DVD, un CD audio de cinq titres… La première galette contient le film et le scénario, la deuxième des « Big Kahuna Bonus » : cinq scènes coupées (25 minutes tout de même), le making-of, une interview du réalisateur (56 minutes), la Palme d'or de Cannes (où Quentin Tarantino avait adressé un vilain geste aux « professionnels de la profession », comme Maurice Pialat aux César), The Tarantino Connexion (reportage sur les liens entre les différents films), la bande-annonce de *Kill Bill*… Certains de ces bonus sont exclusivement réservés à l'édition zone 2. La qualité technique est également au rendez-vous, puisque la version française est proposée en Dolby Digital 5.1 et l'image est renversante de beauté. Le coffret est accompagné d'un livret de 40 pages consacré au cinéma de Tarantino.

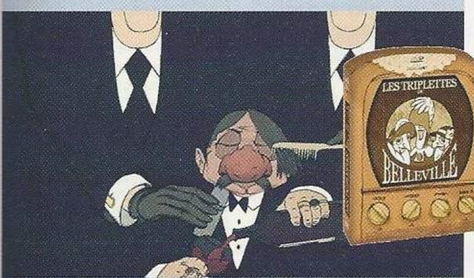


EDITEUR : Wildside
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 30 euros environ

LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE

Animation à la française

Champion est un petit garçon vivant avec sa grand-mère. Passionné par la petite reine, il a l'occasion de suivre un entraînement digne de ce nom et se retrouve coureur lors du Tour de France. Malheureusement, Champion est enlevé… La suite des événements se déroule de l'autre côté de l'océan, dans la mégapole de Belleville. La France peut s'enorgueillir de ses talents. Après *Kirikou*, voici un autre dessin animé indispensable, dépeignant magnifiquement les années 30.

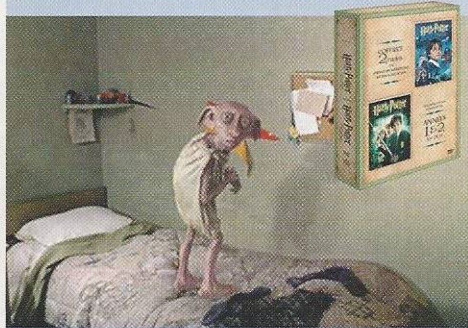


EDITEUR : France Télévisions **DATE DE SORTIE :** 14 janvier 2004
PRIX : 23 euros environ DVD Simple, 30 euros environ double

COFFRET HARRY POTTER

Petrificus

Pour ne pas rester à l'arrière du train d'Harry Potter, Warner nous propose la réédition des deux premiers films, *L'Ecole des sorciers* et *La Chambre des secrets*, dans leurs éditions Collector. Ce n'est donc pas une nouveauté, mais cela plaira beaucoup à ceux qui ont déjà commandé Poudlard en Lego, l'Ordre du Phénix chez Gallimard et Coupe du monde de Quidditch à EA. Pour ceux qui ne le savent pas encore, ces deux éditions sont d'une grande qualité, tant au niveau de l'image, que du son ou de la richesse des suppléments.

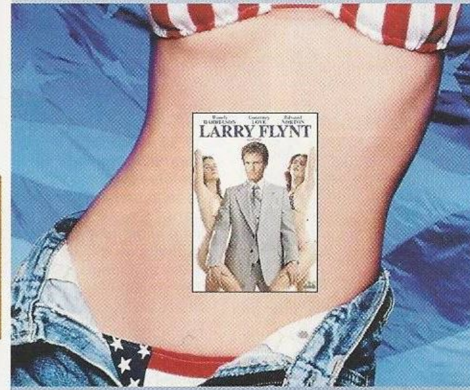


EDITEUR : Warner
DATE DE SORTIE : Immédiate **PRIX :** 40 euros environ

LARRY FLINT

Même pas vulgaire

Larry Flint est un pornographe. On se dit que ses valeurs ne sont pas les nôtres… Et hop, on le juge vite fait ! La vision de ce film fait songer à bien d'autres choses : Larry Flint baigne dans la pudibonderie et son attitude est un réflexe logique face à cette Amérique définitivement trop WASP. Il a exercé son métier d'une façon engagée, et ça lui a coûté ses jambes. Flint a en effet été victime d'un attentat : on lui a tiré dessus, comme Ronald Reagan ou le Pape. Drôle de monde, où l'on ne sait plus qui sont les gentils et les méchants… Un DVD exemplaire !



EDITEUR : Columbia
DATE DE SORTIE : 20 janvier 2004 **PRIX :** 27 euros environ

Un retour en Force !

Pour les amateurs de plaisirs solitaires ou les fans d'épopées communautaires, Activision a frappé un grand coup avec deux grands titres estampillés Star Wars.

LES TESTS DU MOIS

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
Knights of the old Republic	50	95
Star Wars Galaxies	86	95
DAOC : Trials of Atlantis	90	91
Uru : Ages Beyond Myst	58	87
Outlaw Golf	64	75
Railroad Tycoon 3	76	75
Chicago 1930	72	72
Secret Weapons over Normandy	62	70
Lords of Everquest	70	70
Curse : The Eye of Isis	66	67
Trainz	78	60
Urban Freestyle Soccer	65	60
Sinbad et la légende des 7 mers	68	60
V-Rally 3	78	45
La Guerre de l'Anneau	78	45

NOM DU JEU	PAGE	NOTE
The Entente	76	40
Gladiator : Sword of Vengeance	78	40
Turok Evolutions	74	35
Cypher	78	20

NOS JEUX PRÉFÉRÉS

JEU DU MOIS



SOCRATES
>> Knights of the Old Republic

La Force est en moi. Mais en mon for intérieur, le doute cohabite avec la foi, et m'empêche de remplir ma mission. Je rêve du côté obscur, pour foudroyer Jérôme en ne levant que le petit doigt, étrangler Léo sans faire un geste, et envoyer Stef, par ma seule pensée, à Brest. Franchement, failait pas me chercher !

JEU DU MOIS



LÉO
>> Star wars Galaxies

Bon, ce mois-ci, c'est Star Wars Galaxies et ce le sera peut-être aussi en février. Mais on trouvera quelque chose d'autre. Car les effets spéciaux nécessaires à la réalisation de cette photo ont vraiment été trop contraignants, alors je vais prendre quelques vacances.

JEU DU MOIS



JÉRÔME
>> Turok Evolutions

Contre la sinistrose due à un cruel manque de jeux, un seul remède : Turok ! Ce que j'ai pu me marrer avec ce titre : un festin de roi, je vous le dis sans détour. Ce titre vous ramène dix ans en arrière, un vrai plaisir pour lutter contre le vieillissement. Espérons qu'on sera tous mieux conservé que ce fossile !

JEU DU MOIS



STEF
>> Uru : Ages Beyond Myst

Faisant face à des hordes de forumeurs aux circonvolutions cérébrales tortueuses, j'ai pris l'habitude de mettre mon ciboulot en "mode On" à chaque passage sur le site Gen4. Résultat : dès qu'un jeu un peu casse-tête pointe le bout de ses pixels à la rédac, il m'échoue.

Top of the Tops

Voici le classement par genre des meilleurs titres de tous les temps

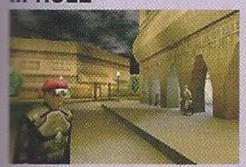
ACTION

... SIMULATION



1 Freelancer
2 Combat Flight Simulator 3
3 NFS : Poursuite infernale

... RÔLE



1 Deus Ex
2 Diablo II
3 Dungeon Siege II

... AVENTURE



1 Prince of Persia
2 Beyond Good & Evil
3 Max Payne 2

FPS

... BOURRIN



1 Unreal Tournament 2003
2 Return to Castle Wolfenstein
3 Devastation

... HISTORIQUE



1 Call of Duty
2 Medal of Honor
3 Battlefield 1942

... ORIGINAL



1 XIII
2 No One Lives Forever 2
3 Jedi Outcast

GESTION

... D'ENTREPRISE



1 Rollercoaster Tycoon 2
2 Zoo Tycoon
3 Tropico 2

... SPORTIVE



1 L'Entraîneur 2003-2004
2 LFP Manager 2004
3 Cycling Manager 3

... URBAINE



1 Sim City 4
2 Industry Giants 2
3 Empereur

STRATÉGIE

... AU TOUR PAR TOUR



1 Civilization III
2 Age of Wonders II
3 Heroes of Might & Magic IV

... EN TEMPS RÉEL



1 Warcraft III
2 Command & Conquer : Generals
3 Age of Mythology

... TACTIQUE



1 Blitzkrieg
2 Ground Control
3 Cossacks : Art of War

AVENTURE



1 Syberia
2 Runaway
3 The Black Mirror

SPORT



1 Pro Evolution Soccer 3
2 NBA Live 2004
3 Tiger Woods PGA Tour 2004

JEUX DE RÔLE



1 Knights of the old Republic
2 NeverWinter Nights
3 Baldur's Gate

UNIVERS PERSISTANTS



1 Dark Age of Camelot
2 Star Wars Galaxies
3 Everquest

SIMULATION



1 Flight Simulator 2004
2 Grand Prix 4
3 Colin Mc Rae Rally 3

DIVERS



1 Les Sims
2 Chessmaster 9000
3 Abalone

OLDIES



1 Half-Life
2 Full Throttle
3 Monkey Island 2



JEU DE ROLE

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

LE JEU

Vous créez votre personnage et partez en guerre, aux côtés des Jedis, contre l'armée des Siths. Avant de la rejoindre ?





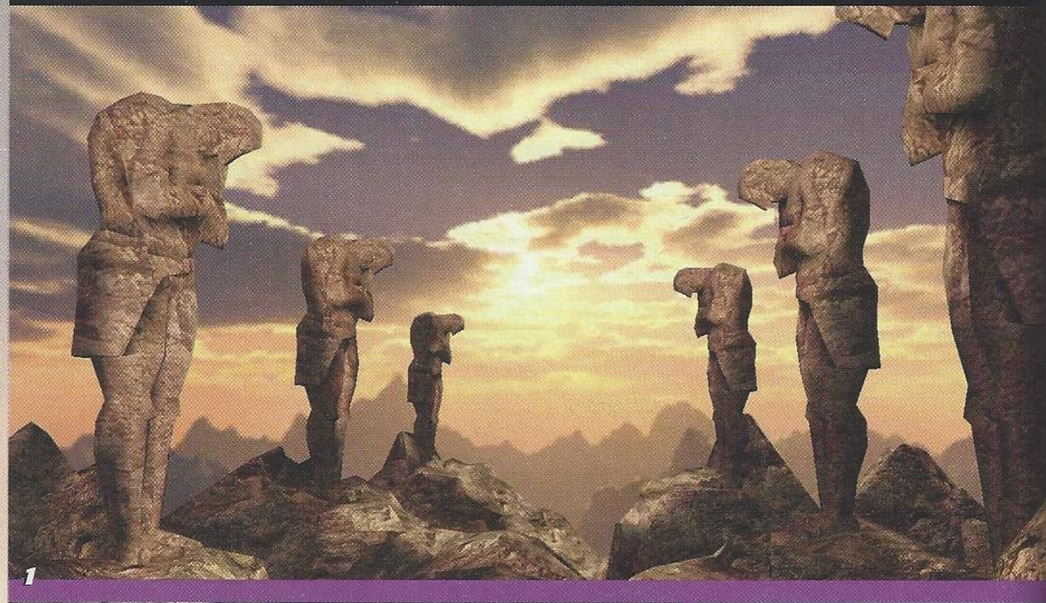
Suivez votre étoile !

ALORS QUE LA RÉPUBLIQUE EST MENACÉE PAR L'ARMÉE DES SITHS, VOUS VOUS ENGAGEZ DANS UNE LUTTE SANS MERCI AUX CÔTÉS DES JEDIS, JUSQU'À EN DEVENIR UN VOUS-MÊME ET AINSI DÉFENDRE UNE CAUSE JUSTE ET NOBLE. ENFIN, Y'A QUE LES IMBÉCILES QUI NE CHANGENT PAS D'AVIS...



JEU DE ROLE

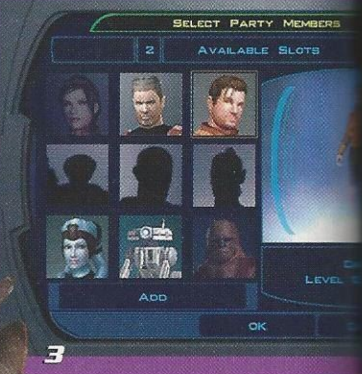
STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



1



2



3

Star Wars est certainement la licence la plus prolifique qui soit. L'œuvre de George Lucas compte des millions de fans à travers le monde. Du coup, les jeux vidéo basés sur cet univers richissime rencontrent souvent un énorme succès, critique ou commercial. Seulement, ces dernières années, la qualité de ces produits avait laissé bon nombre de joueurs sur leur faim. LucasArts avait, semble-t-il, atteint ses limites.

Pour ne pas décevoir les Jedis en herbe plus longtemps, ce dernier a donc confié le développement de plusieurs titres à des studios réputés dans des genres très différents. Et en ce qui concerne son jeu de rôle, Knights of the old Republic, c'est à Bioware qu'est revenue cette lourde tâche. Un gage de qualité puisqu'on lui doit des hits comme Baldur's Gate et NeverWinter Nights.

Pour ce premier jeu de rôle estampillé Star Wars, il fallait innover et surtout ne pas se contenter de reprendre les grands passages des films, vus et revus un peu partout. Bioware a donc décidé de situer l'histoire 4000 ans avant les événements relatés au cinéma. Luke Skywalker n'est donc encore né. Pourtant, comme la République est menacée, il faudra bien que quelqu'un s'y colle et se glisse dans la peau du héros.

Vous incarnez un homme (ou une jeune femme, au choix), dont le vaisseau est attaqué. Animé tout d'abord par un instinct de survie purement égoïste, vous allez devoir par la suite endosser le rôle du héros et repousser les attaques des Siths, qui ont pris d'assaut l'Endar Spire. Heureusement, avec

6

1 Décors. Certaines planètes sont magnifiques.

2 Rancoor. Parfois, vous affronterez des monstres d'une taille incroyable.

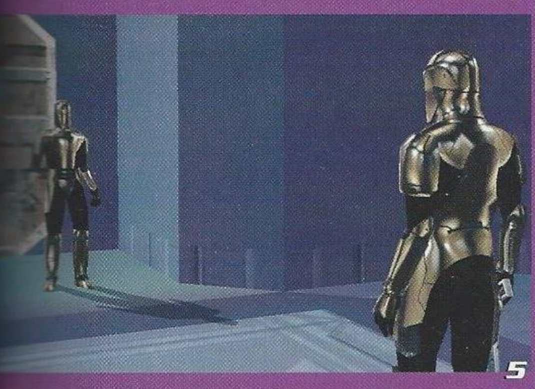
3 Sélection. Ici, vous pouvez choisir qui vous accompagnera.

4 Attaque. Ce menu permet de choisir ses armes en plein combat.

5 Déguisement. Parfois, l'habit fait le moine. Vêtu ainsi, ce garde vous laissera passer.

6 Monture ? Eh non, ce n'est pas possible !





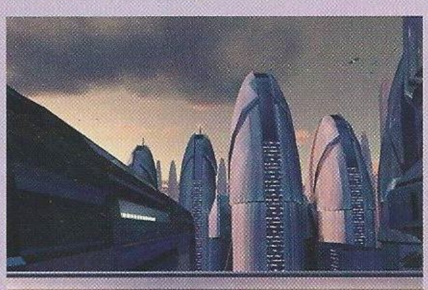
l'aide de Carth, un soldat s'étant maintes fois illustré au champ d'honneur, vous parviendrez à déguerpir avant que tout ne saute.

Votre module de sauvetage s'écrase sur Taris, la planète la plus proche. Comme celui de Bastila quelques minutes avant. En fait, cette jeune Jedi – dont le pouvoir est tel qu'elle représente le seul espoir de la galaxie – était la cible de cette attaque. Malak et Revan, qui sont à l'origine de tout ce bordel interplanétaire, la redoute plus que tout et sont bien décidés à la tuer. Mieux vaut donc que vous soyez le premier à la retrouver.

Telle est la quête principale de ce jeu de rôle : retrouver Bastila et préserver l'avenir de la République. Pour mener à bien votre mission, comme dans tous les titres de ce genre, vous devez commencer par créer votre personnage, tant au niveau de son physique (homme, femme, blanc, noir ou métisse...) que de ses caractéristiques (combat, piratage, charisme...). De vos choix dépendra votre façon de jouer.

D'un monde à l'autre

Juste avant l'explosion de Taris, inévitable, vous réussirez à dérober l'Ebon Hawk, le vaisseau le plus rapide de la galaxie. C'est grâce à lui que vous pourrez changer de décors et remplir les différentes missions que l'ont vous confiera. Petit tour d'horizon.



TARIS. Cette planète ressemblait à une énorme mégalopole avant d'exploser. Mais dans les entrailles de cette cité proprette vit un peuple d'une pauvreté extrême et des créatures ayant un sens de l'hospitalité assez particulier.



DANTOOINE. Ayant ressenti la Force en vous, Bastila Shan vous emmènera sur cette planète afin que vous suiviez une formation à l'Académie des Jedis. Au programme : parcours initiatique, construction d'un sabre laser et diverses quêtes.



TATOOINE. Connu par les fans pour être la planète natale de Luke Skywalker, cet immense désert est pollué par les hommes des sables, qui n'auront de cesse de vous attaquer dès lors que vous serez sorti de la ville.



KASHYYK. Sur cette petite planète, qui ressemble à une énorme forêt, vivent les Wookies. Pas tous dans les mêmes conditions d'ailleurs. Selon les villages, ils peuvent régner en maîtres, n'être que des esclaves ou bien servir de cobayes.



MANAAN. De cette planète composée essentiellement d'eau émerge une cité où vivent soldats de la République et guerriers Siths, une cohabitation rendue possible par des lois extrêmement sévères. C'est également ici que sont situées les ambassades des deux camps.



YAVIN. Il s'agit d'une station spatiale où vous rencontrerez Suvan Tan, un marchand auprès duquel vous pourrez acquérir des armes d'une puissance de feu redoutable et des armures terriblement résistantes. Contre une petite fortune, cela dit.



KORRIBAN. Cette planète volcanique recèle mille et un trésors, dont les tombeaux des premiers Jedis. C'est aussi là que se trouve l'Académie des Siths, dans laquelle vous pourrez d'ailleurs vous infiltrer... ou suivre une formation et passer ainsi du côté obscur.

JEU DE ROLE

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

1 Le côté obscur.
Dès que vous effectuez une mauvaise action, vous gagnez un point "dark side". Comme ici ! Mais les membres de votre équipe ne sont pas toujours d'accord avec vos méthodes.

2 Restez sur vos gardes !
A tout moment, des hommes à la solde de vos ennemis vous attaqueront. Soyez prêt à toute éventualité !

3 Darth Malak.
Voici le méchant de service. Porter un tel appareil, ça vous gâche une jeunesse. Il a dû souffrir à l'école...

4 Petite tenue.
Si pour le droïde, vous ne pourrez pas faire grand-chose, il vous est possible d'habiller Bastila selon vos goûts.

5 La manière forte.
Bon, vous n'êtes pas très doué pour forcer des serrures ? Ok, ce n'est pas si grave ! Deux ou trois coups de sabre suffisent parfois à ouvrir une porte comme celle-ci.



1


2


3

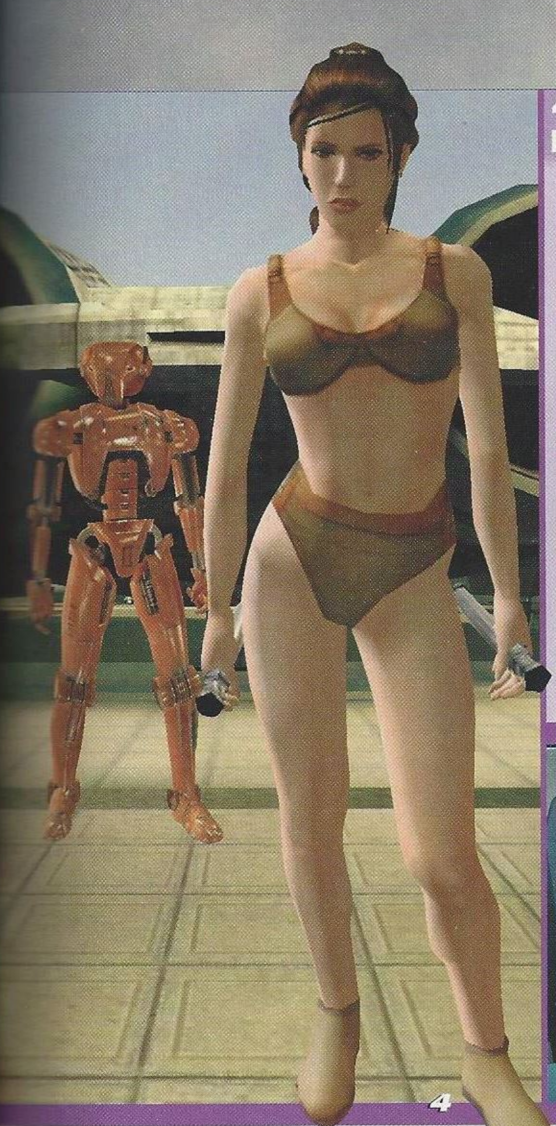
Au fil de votre aventure, vous mettrez la main sur des armes toujours plus puissantes (récupérées sur le corps de vos victimes, dans des caisses, chez les marchands...), gagnerez de l'expérience et – une fois que vous serez devenu un Jedi – pourrez maîtriser une multitude de pouvoirs. Chaque item dont vous vous équiperez possède ses propres caractéristiques : du genre +4 en attaque, +2 en défense, inutilisable contre les droïdes...

A vous de bien analyser ces données avant de déclencher les hostilités. De votre niveau d'expérience dépendent vos points de vie. Votre armure et une partie de votre équipement influent directement sur votre résistance aux assauts de vos ennemis. Et vos armes (ou la façon dont vous avez construit votre sabre) ou vos pouvoirs définissent votre force de frappe. Plus vous avancerez dans le jeu, plus le combat sera intense et spectaculaire.

En ce qui concerne les combats justement, Bioware a opté pour un système assez étonnant qui ressemble quelque peu au tour par tour. Mais si ça n'en est pas vraiment... En fait, un petit menu contextuel apparaît au-dessus de votre cible et vous pouvez ainsi définir une série d'attaques : on commence par une grenade pour pouvoir s'approcher en toute quiétude, puis on croise le fer (enfin, le laser) avant de porter le coup de grâce en utilisant un pouvoir.

Dans ce type de jeu, le dialogue occupe toujours une grande place. Et là, vos paroles ne seront jamais sans conséquences. Mais si vous commencez à envoyer paître les gens dans le besoin (en tant que héros, il faut les aider), ceux qui ont rallié votre cause vous regarderont de travers. Et si vous allez trop loin, ils décideront carrément de vous laisser tomber. Alors, pesez chacun de vos mots.

Si vous la jouez fine, certains personnages que vous croiserez passeront un pacte avec vous et vous accompagneront dans votre quête. Hormis le premier soldat qui vous apprendra les rudiments du jeu avant de mourir (en un mot, le tutorial), ils seront neuf au total : le soldat Carth


4

"May the Forces be with you !"

Une fois que vous serez devenu un Jedi, vous pourrez utiliser divers pouvoirs. Parmi les 41 qui vous sont proposés, certains sont simplement des déclinaisons des pouvoirs de base (level 1), mais plus efficaces (level 2, voire 3). Voici comment ils sont répartis.

POUVOIR GENERAUX
- Lancer de sabre laser
- Pointe de vitesse -> Vitesse de Chevalier -> Vitesse de Maître
- Poussé de Force -> Tourbillon de Force -> Vague de Force
- Résistance de la Force -> Immunité contre la Force
- Influence -> Domination
- Suppression de la Force -> Destruction de la Force

COTE LUMINEUX
- Etourdissement -> Stase -> Champ de Stase
- Etourdissement de droïdes -> Désactivation de droïdes -> Destruction de droïdes
- Aura de Force -> Bouclier de Force -> Armure de Force
- Talent de Force -> Talent de Chevalier -> Talent de Maître
- Soins -> Guérison

COTE OBSCUR
- Blessure -> Etouffement -> Mise à Mort
- Lenteur -> Affliction -> Peste
- Terreur -> Horreur -> Insanité
- Choc -> Foudre -> Tempête de Force
- Absorption de Vie -> Champ de Mort


5

Onassi, la twi'lek Mission Vao, le Wookie Zaalbar, la Jedi Bastila Shan, le mercenaire Canderous Ordo, la torturée Juhani, le puissant Jolee Blindo, les droïdes T3-M4 et HK-47.

Pour vous donner un exemple de la liberté qui vous est offerte, voici l'évolution de cette fine équipe pendant le test. Carth me regarde de travers parce qu'il n'aime pas mes méthodes, Mission est toujours là mais Zaalbar est désormais esclave sur sa planète natale, Juhani a été tuée au moment à notre première rencontre, et Bastila ne me parle plus car je l'ai, semble-t-il, draguée avec un peu trop d'insistance.

De toute façon, jamais plus de deux ne pourront vous accompagner. Alors, à quoi ça sert de nourrir cette armée mexicaine ? De toute façon, la plupart ne vous adressera plus la parole si vous passez du côté obscur, une opportunité qui s'avère tout de même assez séduisante. Bien sûr, avant d'en arriver là, de l'eau coulera sous les ponts. Mais cette unique perspective vous scotchera à votre souris pendant quelques dizaines d'heures.

Bien sûr, graphiquement, Knights of the old Republic n'est pas le plus beau jeu de l'histoire, le design des personnages est un peu trop "anguleux" pour cela. Cependant, l'univers imaginé par George Lucas il y a plus de vingt ans est ici fidèlement reproduit. Ceux qui ont vu et revu les films ou dévoré les innombrables livres ne seront pas déçus. Pour les autres, KotoR est une bonne occasion de plonger dans ce petit chef-d'œuvre.

Et puis, cette liberté apparente laisse pantois. Bon, il ne faut pas rêver : si une action, si absurde soit-elle, est possible, c'est qu'elle a été envisagée par les développeurs. Mais comme de ce côté-là, ils se sont montrés particulièrement généreux, les chemins menant à la victoire finale sont multiples et s'entrecroisent en permanence. Bref, un équilibre parfait a été trouvé entre une histoire brillamment construite et l'impression de maîtriser sa propre destinée.

JEU DE ROLE

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

1



2



3



4

Rien ne vous empêche en effet de lutter contre les forces du mal et de libérer la galaxie de la joute de Darth Malak et Revan (ce qui devrait vous prendre une cinquantaine d'heures), puis de passer du côté obscur et ainsi de vous glisser dans la peau du méchant de service. Quand on ajoute à cela toutes les quêtes annexes (plus ou moins importantes), on se retrouve avec un titre à la durée de vie exceptionnelle : 150 heures de jeu pour les plus assidus d'entre vous.



1 L'Académie des Siths. Vous devrez vous y infiltrer pour sauver la galaxie... ou y suivre une formation !

2 Drôle de dame. Les personnages que vous croiserez ont des looks parfois bizarres.

3 Bastila à la Bastille. Elle est prisonnière. Mais plus pour très longtemps.

4 Calo Nord. Un conseil : méfiez-vous de ce mec. Surtout s'il compte jusqu'à trois...

5 Zaalbar et son frère. Le second va faire du premier son esclave. Ah, l'esprit de famille !

6 Marraine de choix. Bastila prendra elle-même en main votre formation.

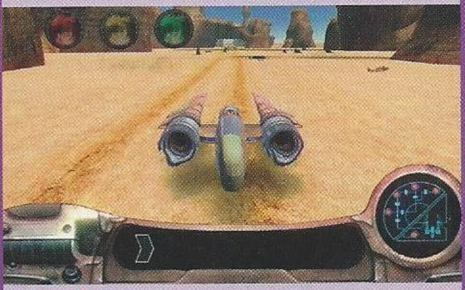
Certes, le genre même du jeu se prête à de longues épopées, le rythme n'étant pas forcément soutenu. Mais avec KotoR, le plus impressionnant reste qu'il y a toujours de quoi faire : un vieux couple à rabibocher, un jeune renégat à assassiner, un ignoble dragon à terrasser, une épidémie à éradiquer, une course de modules à remporter, un Jedi noir à remettre dans le droit chemin (ou l'inverse)...

De par son exceptionnelle richesse et sa liberté d'action, Knights of the old Republic offre une incroyable "replay value". Même après l'avoir terminé, on peut y rejouer encore et encore, pour visiter les moindres recoins de la galaxie, venir en aide à tous les malheureux ou, au contraire, trucider tous ceux dont la tête ne vous revient pas. Bref, vous l'aurez compris : l'avenir vous appartient.

Socrates

Les jeux dans le jeu

Pour rompre la monotonie d'une histoire aussi longue et imprégner, par moments, un peu de rythme aux parties, Knights of the old Republic propose divers petits jeux. Si le pazaak s'avère être une vulgaire copie du black jack, vous pourrez également prendre part à des courses de module organisées sur chacune des planètes. Celles-ci sont habilement intégrées à l'histoire, comme les duels retransmis dans toute la galaxie d'ailleurs. Il y a même un moment où le jeu de rôle se transforme en shoot'em up, votre personnage s'installant dans la tourelle de l'Ebon Hawk pour assurer votre fuite.



Fast and Furious. Durant ces courses, on atteint des vitesses folles.



Feu à volonté ! Malheureusement, ces scènes sont rares et courtes.

STAR WARS : KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Bioware
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	disponible
SITE INTERNET :	www.lucasarts.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1,5 GHz ; 256 Mo de RAM ; carte 3D 32 Mo

☺
- Enfin un vrai jeu Star Wars !
- Une durée de vie énorme
- On peut passer du côté obscur

☹
- Le rythme n'est pas très soutenu
- Pour le Multi, allez voir du côté de SW Galaxies !

CLASSEMENT

GRAPHISME	85
SON	85
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	95
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	–

95

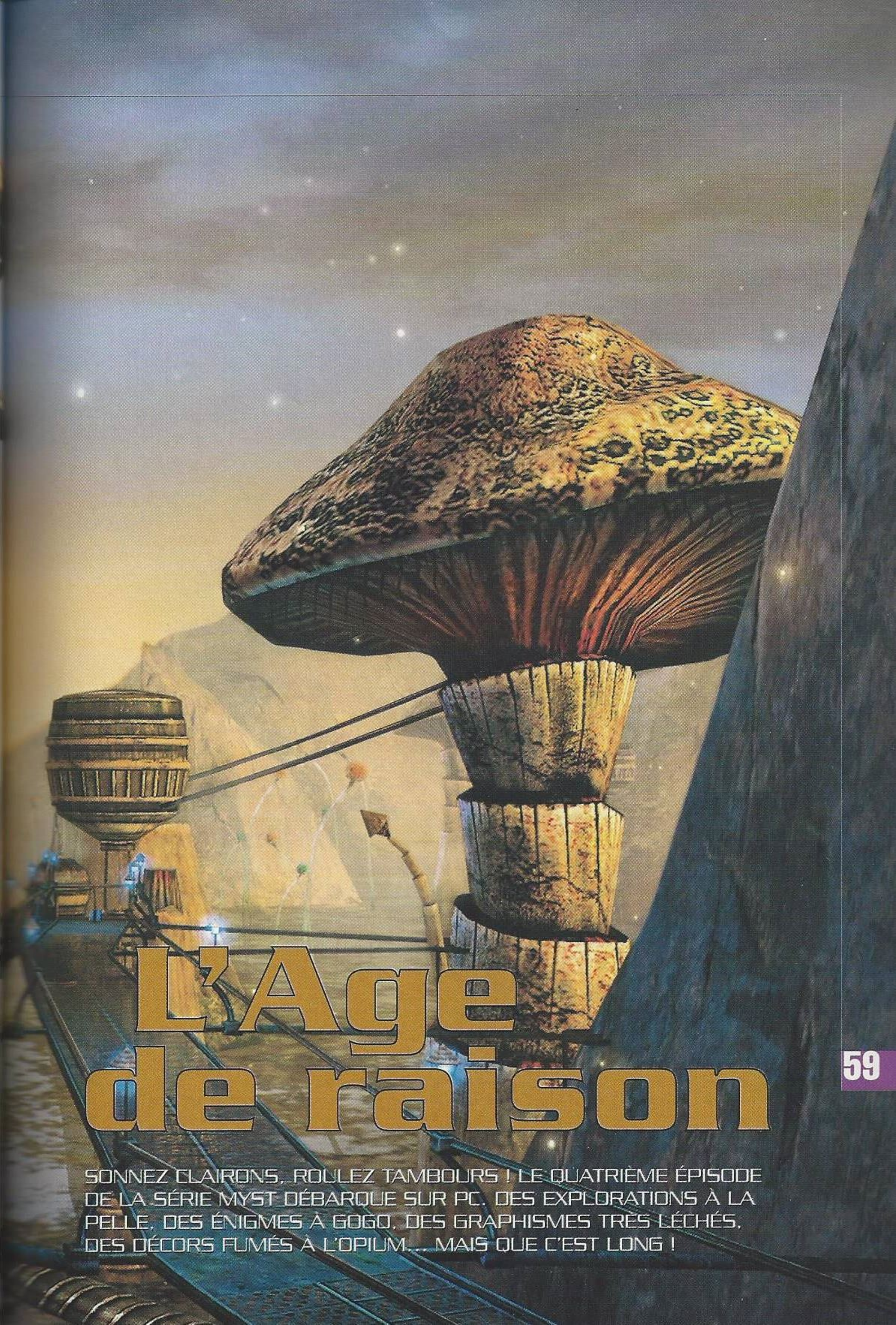
AVENTURE

URU : AGES BEYOND MYST



LE JEU

Original, immense, soigné, Uru : Ages beyond Myst propose aux joueurs une multitude de quêtes et d'énigmes à résoudre en Solo comme sur Internet. Impressionnant.



L'Age de raison

SONNEZ CLAIRONS, ROULEZ TAMBOURS ! LE QUATRIÈME ÉPISODE DE LA SÉRIE MYST DÉBARQUE SUR PC. DES EXPLORATIONS À LA PELLE, DES ÉNIGMES À GOGO, DES GRAPHISMES TRÈS LÉCHÉS, DES DÉCORS FUMÉS À L'OPIUM... MAIS QUE C'EST LONG !

AVENTURE

URU : AGES BEYOND MYST

En travaux.
En Solo comme en Multi, vous ne circulerez pas librement.

UN TITRE MYTHIQUE MAIS QUI NE PLAIRA PAS À TOUT LE MONDE !


1


2

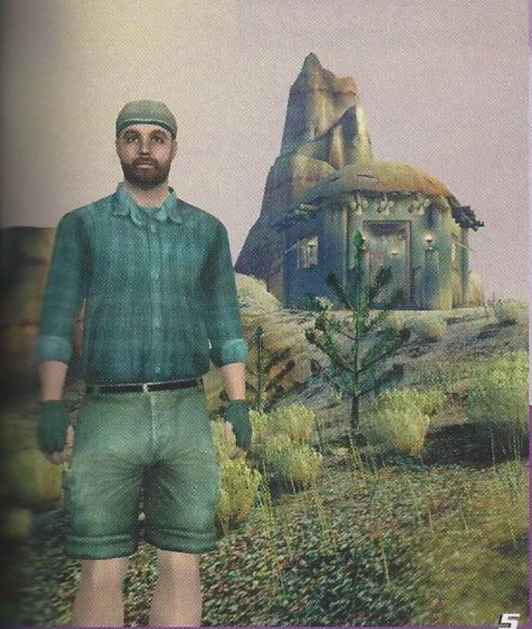

3


4

Petit retour dans le temps. La série Myst a vu le jour en 1993. Elle invitait les aventuriers en manque de défis cérébraux à se perdre sur son île et à y résoudre des énigmes coriaces sur des plans fixes. Dix années se sont écoulées depuis la sortie de ce titre légendaire et la terre tremble à nouveau. Après Riven et Exile, Cyan Worlds se prépare aujourd'hui à lancer sur le marché l'opus le plus attendu de la tétralogie. Ding, dong ! La révolution Myst a sonné. Place aujourd'hui à un nouveau gameplay, à la "full 3D" en temps réel, aux déplacements à la première et troisième personne, aux abondants casse-tête plutôt casse-pieds et au mode massivement Multijoueurs : l'Uru Live.

En développement depuis quatre longues années, Uru reste un mystère pour bon nombre d'entre nous. Pour comprendre le phénomène, nous devons remonter l'aiguille du temps de 10 000 ans. Là, les D'ni, peuple souterrain, avaient le pouvoir d'écrire des mondes, plus communément appelés Ages : des univers parallèles accessibles uniquement depuis des livres de liaison. Inventifs, ils ne se sont pas arrêtés en si bon chemin et ont entrepris de connecter leur univers au nôtre. Parce que la vie est injuste, une catastrophe a mis un terme à la leur. Enfin, jusqu'à ce que Rand Miller, papa de la série et boss de Cyan, décide de leur résurrection. Incroyable !

Si l'on considère la nécessité d'une trentaine d'heures pour l'achèvement du premier mode, comptez plus d'une vingtaine pour vous déplacer, contourner des obstacles, descendre des échelles, prendre des ascenseurs, ouvrir des portes, sauter, chanter, jouer aux cartes, faire la popote, et écrire des poèmes. Oui, de quoi s'occuper quand on bloque ou quand on s'ennuie sérieusement. Que faire de la



Prise de tête collective

La cité Online de D'ni est le centre névralgique du jeu. Les participants peuvent ici s'exercer sur des petits puzzles, trouver des partenaires, discuter et décider ensemble de leur destination à travers les Ages. Quels rapports et quelles différences peut-on établir entre les grands classiques du jeu en ligne et Uru ? Nous savons par exemple que le titre comptera peu de PNJ, des moyens de transport hétéroclites à vitesses variables (animaux, engins de chantiers...), des explorations multiples, mais surtout zéro violence et un risque quasi nul de mourir (périr équivaut ici à revenir à la case "chez soi"). La durée de vie semble, quant à elle, très prometteuse, puisque des Ages viendront au fur et à mesure garnir les étagères de vos bibliothèques. Vous creuser la tête aura un prix, celui d'un abonnement environnant les 15 euros.

1 Attrapez les tous !
Il y en a sept par Age... Bon courage !

2 Aïe.
Encore une énigme pour le professeur Stef.

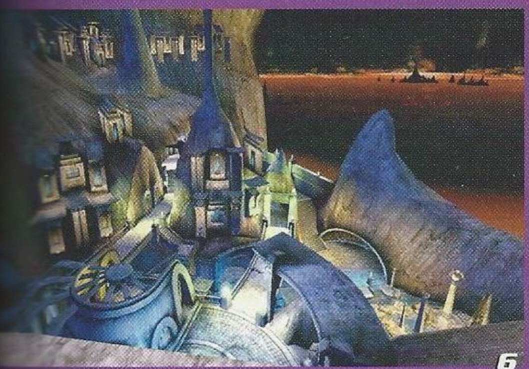
3 Hiéroglyphes.
La Pierre de Rosette ne vous sera ici d'aucune utilité.

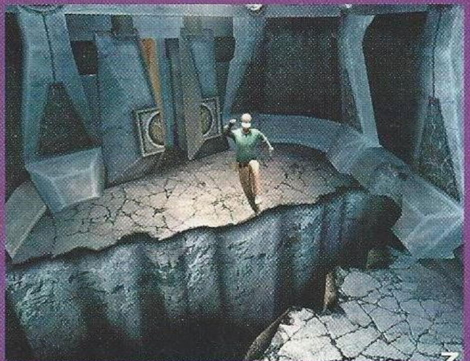
4 Bibliothèque.
Vous y entreposez les livres de liaison.

5 Enfin chez soi !
Votre abri est modeste.

6 Design.
Cette cité est sublime.

7 Saut.
Pour épater les filles...





dizaine d'heures restantes ? Vous pourrez par exemple la réserver à la manipulation de leviers, au décryptage d'énigmes plus ou moins complexes, à la recherche de morceaux d'étoffes, à la compréhension de l'histoire au travers des mondes explorés, ou à l'écriture d'une lettre adressée à Ubi Soft pour vous plaindre de la maniabilité du perso central. En effet, quoi de plus atroce que de parcourir des kilomètres ou d'arpenter des sentiers au bord de gouffres si votre perso a une démarche d'aveugle funambule et unijambiste. Mais nous nous emballons !

En définitive, Uru Ages beyond Myst espère conquérir la bénédiction des joueurs grâce à sa notoriété, au mystère qui l'entoure, au manque de jeux d'aventure sur le marché, et à de petits plus marketing, comme l'apparition dans sa BO d'un certain Peter Gabriel, ou d'un mode Solo attrayant... mais terriblement vide. Uru étant si particulier qu'un abonnement d'un mois à l'essai n'est pas de trop pour faire le grand saut.

Stef

URU : AGES BEYOND MYST

±53€

DÉVELOPPEUR : Cyan Worlds
ÉDITEUR : Ubi Soft
LANGUE : Français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE INTERNET : http://uru.ubi.com/fr/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 800 MHz ; 256 Mo ; carte vidéo 32 Mo

☺
- L'ambiance onirique
- Le défi de la nouveauté
- La musique de Peter Gabriel

☹
- Des passages soporifiques
- Les casse-tête qui cassent la tête
- Entre 10 et 15 euros l'abonnement

CLASSEMENT

GRAPHISME	94
SON	89
PRISE EN MAIN	62
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	90
MULTIJOUEURS	90

87



SIMULATION

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

LE JEU

Vous prenez les commandes d'un zingue pendant la Seconde Guerre mondiale et tentez d'anéantir les troupes ennemies, où qu'elles se trouvent.



Les bleus dans les cieux

TRÈS FACILE D'ACCÈS, CETTE SIMU PERMETTRA AUX NOVICES DE FAIRE LEURS PREMIÈRES HEURES DE VOL. MAIS LES AUTRES...

Des jeux sur la Seconde Guerre mondiale, il en sort tous les mois. Des simulateurs de vol, aussi. Mais des titres comme Secret Weapons over Normandy sont assez rares, pour la simple et bonne raison qu'ils sont restés très accessibles alors que les autres produits de ce type tendent vers la complexité. Ici, pour remplir la vingtaine de missions que vos supérieurs vous proposeront, il ne vous sera pas nécessaire de posséder votre brevet de pilote.

Le maniement de votre avion est en effet d'une simplicité enfantine, tant au clavier qu'avec un manche à balai. Contrairement à des simulations pures et dures comme Lock On ou IL-2 Sturmovik, "SWON" n'utilise qu'un nombre très limité de boutons. Outre les inévitables gâchettes pour faire parler la poudre, vous ne vous servirez que d'une touche pour mettre les gaz, d'une autre pour réduire votre vitesse et d'une dernière pour sortir le train d'atterrissage.

Ce parti pris est louable : les développeurs ont en effet pensé aux joueurs occasionnels, intéressés par l'histoire mais rebutés par des options en pagaille et un réalisme à toute épreuve. Avec ce titre, clairement orienté "arcade", ils seront servis.

Même si par moments, ils risquent d'halluciner en voyant évoluer la vingtaine d'avions disponibles. En effet, on n'y croit pas une seule seconde. Mais bon, l'accessibilité est à ce prix !

1 Acrobaties en tout genre. Parfois, vos ennemis effectueront des manœuvres périlleuses pour vous échapper. Pas toutes réalistes !

2 Jusqu'ici, tout va bien... En bas à gauche, un petit schéma vous indique dans quel état est votre zingue.

3 Feu d'artifice en plein ciel. En revanche, pour votre ennemi, la situation est beaucoup moins brillante. Il a été obligé de sauter en parachute. Une cible facile ?

Dans Secret Weapons over Normandy, vous incarnez James Chase, qui vient tout juste de rejoindre une escouade de pilotes ayant déjà fait leurs preuves au combat. Votre but : déjouer les plans machiavéliques de vos ennemis, qu'ils soient allemands où japonais. Car l'action ne se déroulera pas uniquement dans le Nord de la France. Vous serez aussi amenés à piloter en Grande-Bretagne, sur le front de l'Est, en Afrique du Nord et même dans la Pacifique.

Cette diversité ne touche pas que les lieux, mais aussi le type de missions qu'il vous faudra mener à bien. Au début, vous vous ferez la main et gagnerez vos galons avec des opérations classiques : couvrir le repli de vos troupes au sol, protéger une ville en détruisant toutes les voies y menant, décimer toute une escadrille ennemie... Mais au fil du jeu, les missions se feront de plus en plus périlleuses.

Fort heureusement, vous ne serez jamais seul, et vos compagnons d'armes – qui ont tendance à se tourner les pouces des fois – vous viendront en aide si vous êtes dans de sales draps. En effet, à tout moment, vous pouvez leur intimer l'ordre de "descendre" celui qui vous mitraille et dont vous n'arrivez pas à vous dépêtrer. Mais aussi de s'acharner sur votre cible ou de tirer sur tout ce qui bouge.

Malheureusement, "SWON" comporte autant de points noirs qu'un ado boutonneux. Outre sa maniabilité vraiment surréaliste et une intelligence plus qu'artificielle, les graphismes ne sont pas très beaux. Certes, c'est la guerre, mais il y a des limites. D'autres titres traitant du même sujet (comme Call of Duty par exemple) ont réussi à la rendre belle, si l'on peut dire. Un exploit !

Le studio Totally Games nous avait habitués à mieux, avec X-Wing, TIE Fighter... Enfin, ce titre ne mérite tout de même pas de finir en sous-verre sur la table basse. Pour ceux qui ne s'étaient jamais risqués à ce type de jeu (trop élitistes habituellement), il permettra une bonne entrée en matière. Avant de passer aux choses sérieuses...

Socrates



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY — ±53€

DÉVELOPPEUR :	LucasArts
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.lucasarts.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 850 MHz ; 256 Mo de RAM ; carte 3D 32 Mo

- Très simple d'accès
- Diversité des missions

- Graphismes assez pauvres
- Plaisir de jeu faiblard

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	65
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	–

70



LE JEU
Vous choisissez un perso délirant et arpentez les parcours de golf, pour vous détendre ou passer vos nerfs sur votre caddie.

1 Défouloir. Pour prendre confiance, tabassez votre caddie. Ça calme !
2 Paradoxe. Sous des aspects vils se cache le sport des gentlemen.

Design.
Les persos ont tous un look délirant. Et un vice plus ou moins caché !

Une autre vision du golf

ICI, SI VOUS AVEZ RATÉ UN COUP, PASSEZ VOS NERFS SUR VOTRE CADDIE ! ÇA DOIT ÊTRE DE SA FAUTE...

Le golf est le sport des gentlemen par excellence. Le fair-play prime sur la rivalité, et la réserve est de mise, l'exubérance pouvant être un motif d'exclusion. Pourtant, rien n'est plus rageant que de voir mourir sa balle un millimètre avant le trou. Dans ces moments-là, une envie soudaine de tout casser envahit les joueurs. En temps normal, de rage, ils casseraient leur club, maudiraient le ciel ou insulteraient le spectateur se trouvant dans leur ligne de mire. Oui, mais voilà, les golfeurs sont des gens bien, propres sur eux, polis comme personne... Bref, tristes à en pleurer.

Heureusement, TDK a pensé à tous les psychopathes qui – s'ils savaient se tenir – arpenteraient les parcours aux côtés de Tiger Woods, Sergio Garcia et David Love III. En lieu et place de ces stars de renommée mondiale, Outlaw Golf vous propose d'incarner des personnages bien différents : un supporter de foot et son faire-valoir, une rappeuse et son DJ, une maîtresse "sado"et son esclave "maso"... Bref, on est loin de ces sportifs en chemise et polo. D'autant qu'en plus de jouer au golf, vous pourrez passer vos nerfs sur votre caddie, histoire de vous détendre un peu avant d'entamer le trou suivant.

Cette simulation de golf, pourtant classique jusque-là, se transforme alors en jeu de combat. Plus vous en mettrez plein la tronche à celui (ou celle) qui vous accompagne, mieux vous vous sentirez. Le système employé est aussi simple qu'un scénario écrit par Jean-Claude Van Damme. Une barre horizontale apparaît et un curseur navigue de gauche à droite. Quand vous appuyez dans la zone adéquate, il repart dans l'autre sens et votre golfeur assène un nouveau coup à son "pote". De votre dextérité dépendra la durée du passage à tabac. Plus le combo est long, plus vous gagnerez en sérénité.

Certes, ce n'est pas très sport tout ça, et encore moins bon esprit. Mais le jeu est interdit aux moins de seize ans et s'adresse donc à un public averti, qui ne le prendra pas au premier degré. En ce qui concerne le sport lui-même, Outlaw Golf manque de précision, et les modes ne sont pas très nombreux. De ce côté-là, il ne peut pas rivaliser avec Tiger Woods 2004. Mais ce n'est pas son objectif. Et pour 20 euros, il ne faut pas trop en demander.

Socrates

OUTLAW GOLF — **±53€**

DÉVELOPPEUR :	Simon & Schuster Interactive
ÉDITEUR :	TDK Mediactive
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.tdk-mediactive.com

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium II à 400 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 3D 32 Mo

+
- Des persos délirants
- Les passages à tabac
- Le prix : 20 euros !

–
- Manque de précision
- Durée de vie

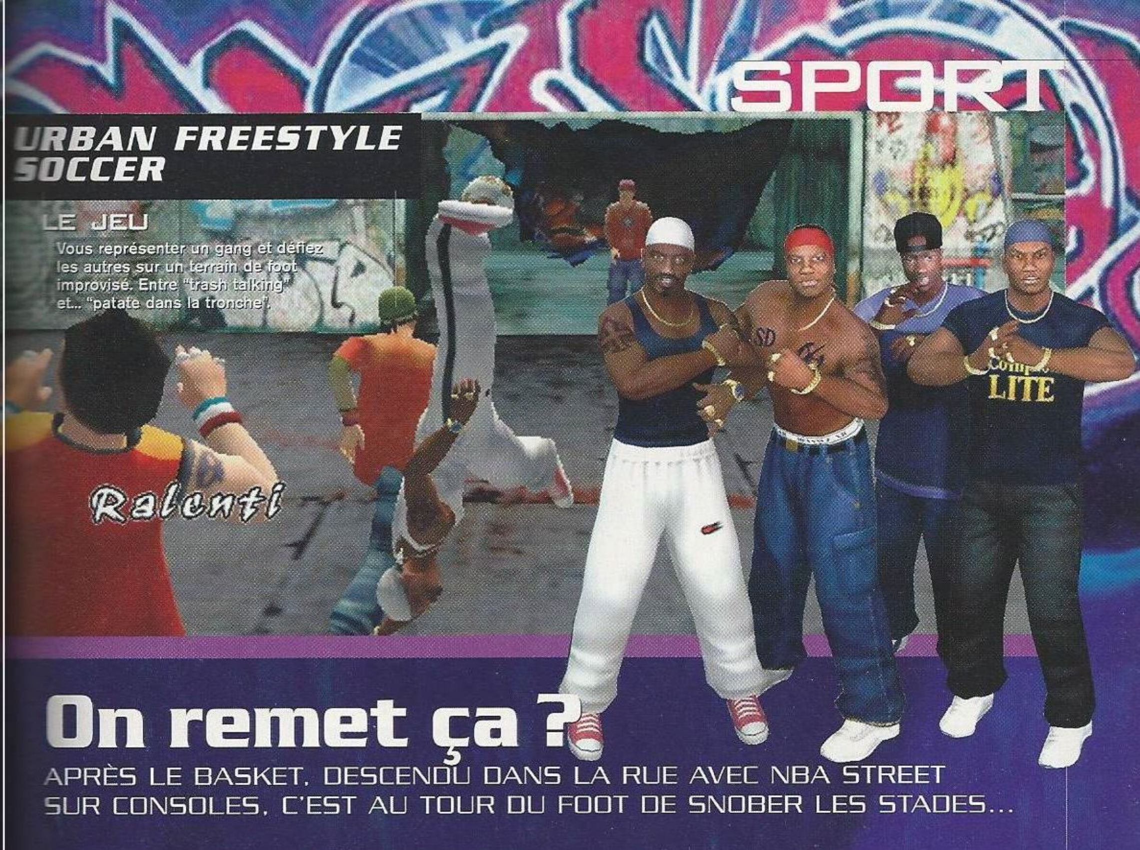
CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	65
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	80
MULTIJOUEURS	–

75

URBAN FREESTYLE SOCCER

LE JEU
Vous représenter un gang et défiez les autres sur un terrain de foot improvisé. Entre "trash talking" et... "patate dans la tronche".



On remet ça ?

APRÈS LE BASKET, DESCENDU DANS LA RUE AVEC NBA STREET SUR CONSOLES, C'EST AU TOUR DU FOOT DE SNOBER LES STADES...

Loin du "star system" et des salaires mirobolants que peuvent empocher certains chaque mois, le football reste l'un des sports les plus populaires au monde. Au Brésil, on y joue sur la plage. Et dans d'autres pays, c'est carrément une dalle en béton qui remplace la pelouse des stades. Avec Urban Freestyle Soccer, un jeu Acclaim, le football descend dans la rue, comme avait pu le faire le basket, avec NBA Street.

Avec ce jeu, la guerre des gangs reprend de plus belle, à la différence que les balles de 9 mm ont été remplacées par un ballon de foot. C'est un peu moins dangereux, quoi que pour défendre leurs couleurs, les mecs sont capables de tout et n'importe quoi. Ils peuvent aussi bien flamber et exécuter des gestes ahurissants que prendre un adversaire pour cible et le mettre... "hors jeu".

Clairement orienté "arcade", Urban Freestyle Soccer ne se prend pas au sérieux une seule seconde. Vos joueurs courent comme des lapins, bondissent comme des sauterelles et frappent comme des mules. Non sans style d'ailleurs, les jonglages et les ciseaux acrobatiques étant monnaie courante dans ce sport où le plus important reste d'en mettre plein les yeux aux spectateurs.

Dans Urban Freestyle Soccer, on passe autant de temps à jouer qu'à chambrer son adversaire. Sur fond de musique rap ou R&B, vos joueurs se vannent copieusement. C'est plutôt appréciable, même si les développeurs n'ont, semble-t-il, jamais mis les pieds dans nos banlieues. En tout cas, pas depuis le début des années 80. En effet, plus personne ne dit "Yo, mec !" depuis belle lurette.

Revenons au jeu, car c'est bien ça le plus important. Très simple d'accès, il est possible d'effectuer rapidement des enchaînements incroyables. Hop, je fais un salto avec la balle coincée entre mes cuisses, je jongle pendant quelques secondes avant de tirer de toutes mes forces en direction du but. Plus vos gestes seront spectaculaires, plus vous remplirez la jauge de votre équipe.

Une fois remplie, celle-ci vous permettra de sortir un coup incroyable de votre chapeau, un enchaînement que même Zinédine Zidane est incapable de réaliser à l'entraînement. Et comme ici, on ne se prend jamais la tête avec le réalisme, quand vous frapperez, une onde de choc enverra au sol tous vos adversaires, y compris le gardien. Comme si ce n'était pas assez simple...

Bref, UFS est un petit jeu sympa qui, après la sortie de Pro Beach Soccer, vous réconciliera avec le football "arcade". Sans plus, ni moins...

Socrates

URBAN FREESTYLE SOCCER — **±53€**

DÉVELOPPEUR :	Gusto Games
ÉDITEUR :	Acclaim
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.acclaim.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium II à 500 MHz ; 128 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo

☺
- Un jeu de foot très arcade
- Pas de prise de tête tactique

☹
- Un peu bourrin, fatalement
- Bande son ridicule ("Yo, mec !")

CLASSEMENT

GRAPHISME	65
SON	75
PRISE EN MAIN	75
AMBIANCE	75
DURÉE DE VIE	60
MULTIJOUEURS	-

60



CURSE : EYE OF ISIS

LE JEU
Vous plongez au cœur d'une aventure surnaturelle, entre la malédiction de la déesse égyptienne Isis et les bassesses de Bupo, un homme d'affaires tout aussi angoissant.

Un couloir, un cadavre... Et au bout de la pièce, un coin sombre. Ça sent le piège à plein nez !

Déclin d'œil

CURSE N'INVENTE RIEN. LE SCÉNARIO EST UN ERSATZ DE FILM AVEC DES MOMIES COLÉREUSES. ET SON GAMEPLAY EST UNE REPOMPE INTÉGRALE DES RÉFÉRENCES DU SURVIVAL HORROR.

Août 1890. Tandis que la capitale londonienne s'endort calmement, le Chat, voleur de son état, tente de dérober la pièce la plus précieuse du British Museum. Par malheur, l'œil d'Isis, puisqu'elle se nomme ainsi, lui échappe des mains et libère une malédiction égyptienne vieille de 5 000 ans. Se répandant sous la forme d'un nuage toxique, elle transforme en zombie toute personne croisant son chemin.

Darien Dane, ingénieur patenté mais un peu quand même, intervient, répondant ainsi à l'invitation de son amie Victoria. Darien, bien sûr, c'est vous. Alors, vous vous rendez au musée pour une visite un peu spéciale. La partie est lancée, et se résume à ces quelques phases : retrouver votre collègue disparue, explorer les lieux, comprendre le mystère, et occire des kilomètres d'ennemis possédés.

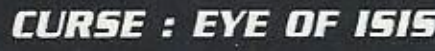
Veilleurs de nuit, voleurs, momies... Tous auront droit à vos coups de matraque, fusil, lance-flammes, lance-grenades... Sans distinction aucune ! Et pour mettre un point final à cette terrible malédiction, vous n'aurez d'autre choix que de replacer l'œil d'Isis à sa place originelle dans sa pyramide.

Tout est dit ? Non ! Les décors manquent sérieusement de détails et d'interactivité. Les ennemis sont pour la plupart lents, aveugles et prévisibles. Les bugs de collision sont les rois de la fête. Le système de sauvegarde, à l'instar de la statuette d'Isis, date de l'antiquité. Et pour couronner le tout, les énigmes sont rarissimes.

Furieusement linéaire, Curse : The Eye of Isis n'a rien d'un hit novateur. D'autant que nos deux héros possèdent une démarche calquée sur celle de Robocop, qui n'est plus de toute première jeunesse. Une myriade de défauts vient hélas gâcher la première impression.

Passées quelques heures, les petits tracas s'envolent et Curse finit par livrer ses atouts : une ambiance relevée à certains moments, qui n'est pas sans rappeler le film La Momie. Seulement, il faut tenir jusque-là pour s'en apercevoir. Et ça, ce n'est pas à la portée de tout le monde.

Socrates



CURSE : EYE OF ISIS

±40€

DÉVELOPPEUR :	Asylum Entertainment
ÉDITEUR :	Wanadoo Edition
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.cursegame.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 600 MHz ; 128 de RAM ; GeForce 3 ou équivalent.

☺
- Les références
- Le prix

☹
- Les décors trop sobres
- Les bugs de collision
- Personnages trop raides

CLASSEMENT

GRAPHISME	68
SON	70
PRISE EN MAIN	68
AMBIANCE	72
DURÉE DE VIE	71
MULTIJOUEURS	–

67

TITANIUM

DES JEUX 100% NOUVEAUX...

DES PRIX CLASSÉS CONFIDENTIELS !

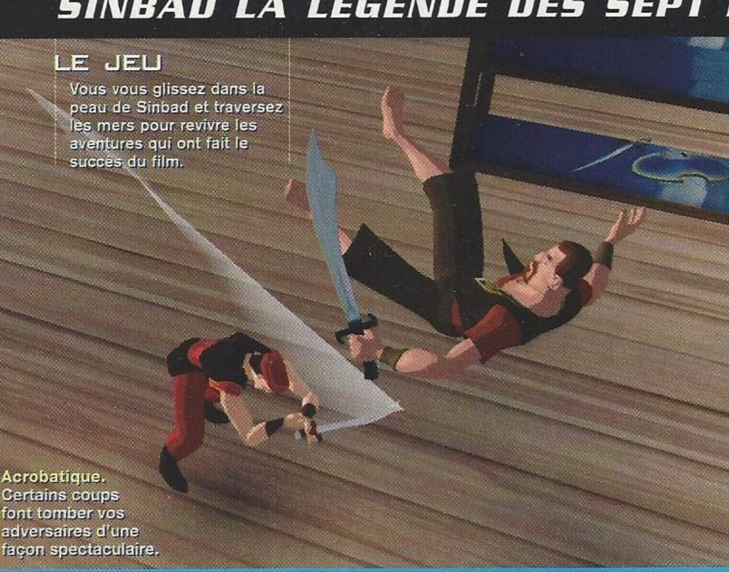
Venez découvrir la gamme Titanium, une gamme d'un genre inédit qui propose des titres de qualité entièrement nouveaux utilisant les dernières technologies à un prix défiant toute concurrence : 19.99 € TTC !*







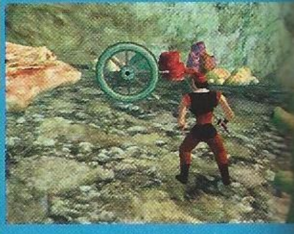




LE JEU
Vous vous glissez dans la peau de Sinbad et traversez les mers pour revivre les aventures qui ont fait le succès du film.

Acrobatique. Certains coups font tomber vos adversaires d'une façon spectaculaire.





A l'eau de mer

SINBAD EST À LA MODE. LE CEL-SHADING AUSSI... MAIS DE BONS INGRÉDIENTS NE FONT PAS FORCÉMENT UNE GRANDE RECETTE !

Misère ! Pas plus tard que le mois dernier, j'étais extrêmement satisfait des différentes adaptations qui nous parvenaient, comme XIII ou Quidditch. Mais voici que, comme pour me faire mentir, Sinbad arrive. Commençons par ses bons côtés.

Plutôt joli, mais malheureusement optimisé pour Pentium 4, ce titre s'avère bien trop gourmand. Même avec un AMD très puissant, on passe à côté de quelque chose qui aurait pu être joli, puisqu'en fait, cela concerne les effets d'eau.

Les personnages, eux, sont "cel-shadés", on se croirait presque en plein cœur du film. Et comme il s'agit d'un jeu de combat, toute une panoplie de coups spéciaux est à votre disposition, relativement réussie d'ailleurs, bien que très éloignés du film.

On peut éliminer des dizaines d'ennemis simultanément grâce à cet éventail de coups. Mais il reste impossible de les utiliser tout le temps, car une jauge baisse à chaque fois que vous en réalisez un. Heureusement, elle se remplit à mesure que vous vous débarrassez de vos ennemis.

En valeur absolue, les mauvais côtés de ce jeu sont bien plus nombreux que les qualités. Dommage, car on sent qu'il n'a pas été réalisé par-dessus la jambe, comme les adaptations Titus d'une certaine époque par exemple.

Tout d'abord, on s'ennuie ferme. Les niveaux s'avèrent très linéaires. Certes, Sinbad se révèlent à des mômes, mais on n'est pas obligé de les prendre pour des idiots. D'autant qu'au fil des années, ces derniers sont de plus en plus difficiles en matière de jeu.

Ensuite, la répétition des actions devient terriblement pesante. Ok, c'est une sorte de beat'em all mâtiné d'aventure, mais quand on tape son centième squelette sans avoir perdu le moindre point de vie, une sorte de lassitude nous gagne…

Bref, mieux vaut attendre la sortie du DVD (qui ne devrait plus tarder maintenant) pour se replonger dans l'univers de Sinbad.

Léo de Urlevan



SINBAD LA LÉGENDE DES SEPT MERS — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Small Rockets
ÉDITEUR :	Atari
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.atari.fr

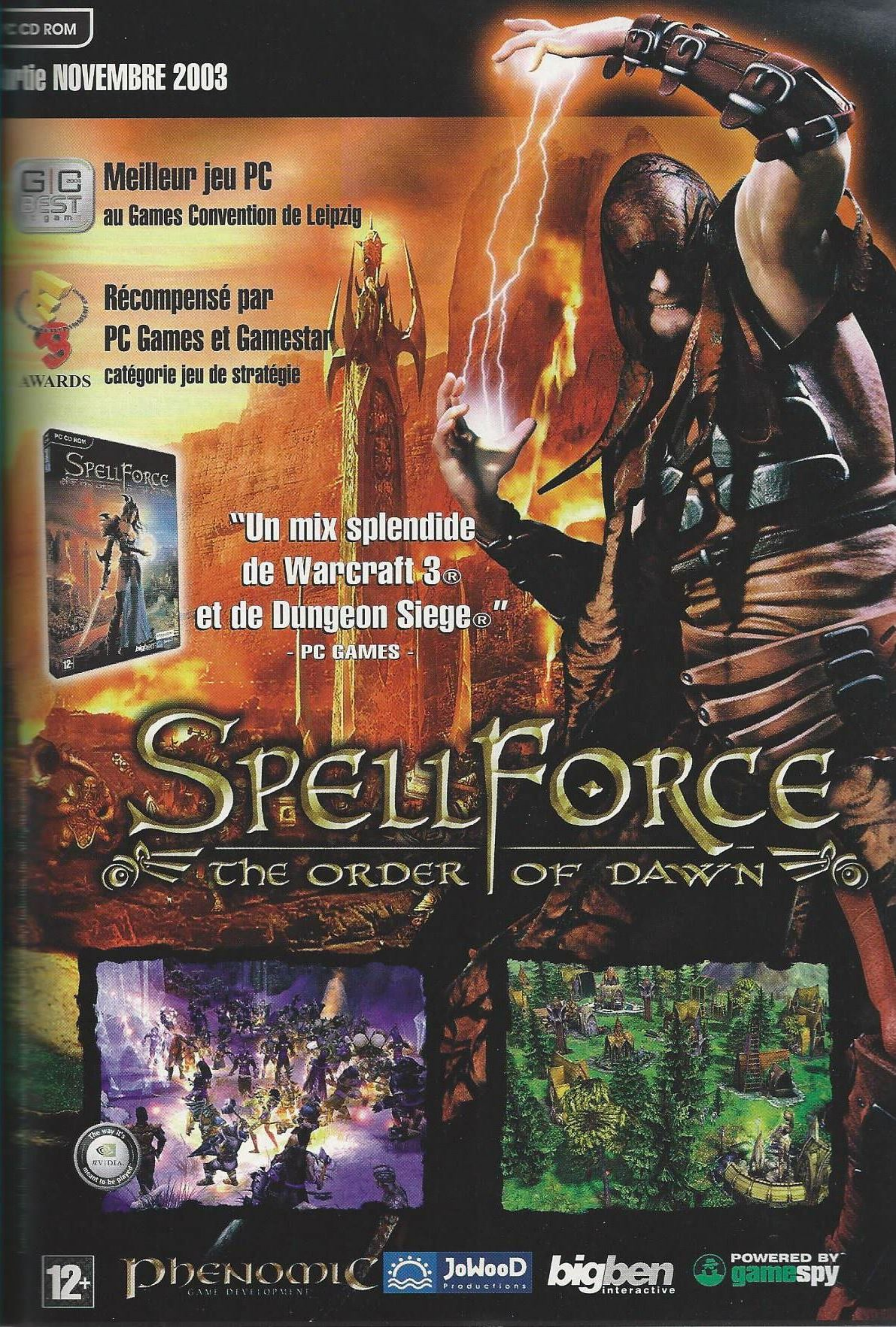
CONFIGURATION MINIMUM : Pentium III à 600 MHz ; 64 Mo de RAM

☺
- Très ressemblant au film
- Accessible à tous
- Prix attractif

☹
- Répétitif
- Pas vraiment intéressant
- Maniement du personnage hasardeux

CLASSEMENT	
GRAPHISME	85
SON	70
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	50
DURÉE DE VIE	50
MULTIJOUEURS	-

60



CD ROM
rtie NOVEMBRE 2003
Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig
Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie
AWARDS
"Un mix splendide
de Warcraft 3®
et de Dungeon Siege®"
- PC GAMES -
SPELLFORCE
THE ORDER OF DAWN
12+
PHENOMIC
GAME DEVELOPMENT
JoWooD
Productions
bigben
interactive
POWERED BY
gamespy



LE JEU
Vous prenez le contrôle d'un Lord et de l'armée qui l'accompagne dans l'univers d'Everquest. Combattez les créatures les plus puissantes des différents royaumes en dirigeant la plupart des races du jeu.

I've got the power! Ce "lord" a le pouvoir d'accélérer la guérison des unités avoisinantes.

Son et lumière. Certains effets sont relativement réussis.

Jeu dérivé

S'INSPIRER D'UN UNIVERS PERSISTANT POUR EN FAIRE UN JEU PLUS CLASSIQUE, VOILÀ UNE DÉMARCHE ASSEZ SINGULIÈRE !

Mettons-nous à la place d'un Level 50 à Everquest. Il aimerait bien sortir de son monde de temps en temps, mais il est tellement absorbé par son univers persistant qu'il ose à peine aborder un autre jeu, de peur d'être ridicule. Sony a prévu de le désintoxiquer progressivement. Il devra sortir de chez lui pour se procurer la boîte et pourra remarquer qu'il y a une vraie vie dehors, avec des gens qui travaillent, des jolies filles qui ne sont pas spécialement équipées de cotte de mailles. Cette escapade devrait le ramener à la raison.

Tout cela est fort louable, mais Lords of Everquest se résume à la stratégie "light". Les "pratiquants" retrouveront sans doute avec plaisir leurs races favorites mais ce sera au détriment de la variété du gameplay. Quel que soit le camp, c'est à peu près toujours la même chose : on construit une armée variée et on attaque brutalement avec un Lord aux pouvoirs spéciaux. Pas beaucoup de finesse là-dedans. Ceux qui fréquentent Norrath apprécieront peut-être le fait de diriger des personnages en "god view".

Mais il ne faut pas oublier de se mettre dans la peau d'un cinglé de RTS qui ne vit que par et pour Warcraft III. Passons sur le moment où il sort acheter sa boîte de jeu, et remarque que les jolies filles ne sont pas forcément des elfettes, ça n'a aucun intérêt. Quand il lancera Lords of Everquest, il aura sans doute une attaque cardiaque : les personnages ne l'intéresseront pas, le rythme lui paraîtra nul, et les stratégies à adopter, inexistantes.

En deux mots, Lords of Everquest est d'un ennui total et n'amusera même pas les explorateurs de Luclin. Ce n'était pas une si bonne idée, en fait. Il aurait été plus intéressant de commencer à développer un bon jeu de stratégie, avec de nombreuses tactiques, et d'adapter ensuite le monde d'Everquest à cette base plutôt que de faire l'inverse.

Léo de Urlevan

LORDS OF EVERQUEST — **±55€**

DÉVELOPPEUR : Sony Online
ÉDITEUR : Ubi soft
LANGUE : français
DISPONIBILITÉ : immédiate
SITE : lordsofeverquest.station.sony.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium 4 à 1 GHz ;
256 Mo de RAM

☺
- Facile à prendre en main
- Des créatures impressionnantes
- Une résolution confortable

☹
- Pas vraiment de stratégie
- Même façon de jouer, quelle que soit la race

CLASSEMENT

GRAPHISME	80
SON	80
PRISE EN MAIN	85
AMBIANCE	60
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	85

70



STRATEGIE

CHICAGO 1930

LE JEU

Vous choisissez votre camp, entre les Mafiosos et les Incorruptibles, et tentez de prendre le pouvoir dans tous les quartiers de la ville.

Un escalier, une poussette... Le jeu est clairement inspiré des grands classiques du genre. Et votre arsenal est aussi d'époque.

Flic ou voyou

APRÈS DESPERADOS ET ROBIN DES BOIS, SPELLBOUND NOUS RAMÈNE AU TEMPS DE LA PROHIBITION.

Il y a quelques années, bien avant que Michael Jordan ne rende la ville célèbre pour son équipe de basket, Chicago était connu pour être la cité du crime, dans laquelle on comptait le plus de meurtres. Chaque minute, un homme se faisait tuer par balle… Le pauvre ! Autant dire que cette période de l'histoire, nous ramenant au temps de la Prohibition et aux heures glorieuses de la Mafia, se prêtent parfaitement aux jeux vidéo.

Fort du succès de Desperados et Robin des Bois, Spellbound s'est collé à la réalisation de Chicago 1930, en reprenant la recette qui a contribué au succès de ces deux titres. Vous incarnez donc un personnage principal qui, aidé de quelques acolytes aux capacités diverses et variées, doit mener à bien certaines missions. Dans ce genre de jeu, les graphismes ne sont jamais très folichons, et seule la tactique que vous emploierez compte.

Là où Chicago 1930 se démarque des autres produits signés Spellbound, c'est qu'il vous permet de choisir entre chacun des deux camps, ce qui vous fera vivre une autre histoire et influera considérablement sur votre façon de jouer. Si vous choisissez de travailler pour la Mafia, tous les coups les plus bas sont permis (élimination de témoin, méthodes brutales…). En revanche, en optant pour la Police, vous ne devrez dégainer que si l'on vous tire dessus.

Dans la peau d'un flic, vous devrez – entre autres – élucider le meurtre d'un juge trop curieux, escorter une balance dont les truands veulent la peau, réduire à néant une distillerie clandestine… Le tout sans faire de vague et en veillant au bien-être des citoyens honnêtes. A chaque mission réussie, votre équipe peut s'agrandir et vous débloquer de nouvelles armes (fusil à pompe, Thompson, grenades…).

En revanche, en vous glissant dans le costard "kitsch" d'un mafioso, vous devrez aider l'impitoyable Don Falcone à devenir caïd à la place du caïd. Pour cela, tous les moyens sont bons : tuez ses hommes de main, prenez le contrôle de ses entrepôts clandestins… et décimez la police locale qui en a autant après vous qu'après cet O'Neil.

Les habitués des produits Spellbound seront ravis de se plonger dans un autre univers sans avoir à apprendre de nouveaux mécanismes. Les autres, eux, seront peut-être rebutés par le rythme haché des missions et des graphismes qui n'ont que très peu évolué depuis Desperados, sorti il y a près de trois ans déjà.

Socrates



CHICAGO 1930 — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Spellbound
ÉDITEUR :	Wanadoo
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	21 janvier 2004
SITE :	www.spellbound.de

CONFIGURATION MINIMUM : Pentium II à 500 MHz ; 128 Mo de RAM ; carte 3D 8 Mo

☺
- Une période plaisante
- Flic ou voyou : deux jeux en un !

☹
- Graphismes quelconques
- Assez difficile dans le genre

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	70
PRISE EN MAIN	75
AMBIANCE	80
DURÉE DE VIE	75
MULTIJOUEURS	–

72


PlayStation.2
PC
CD
GAME BOY ADVANCE
N-GAGE

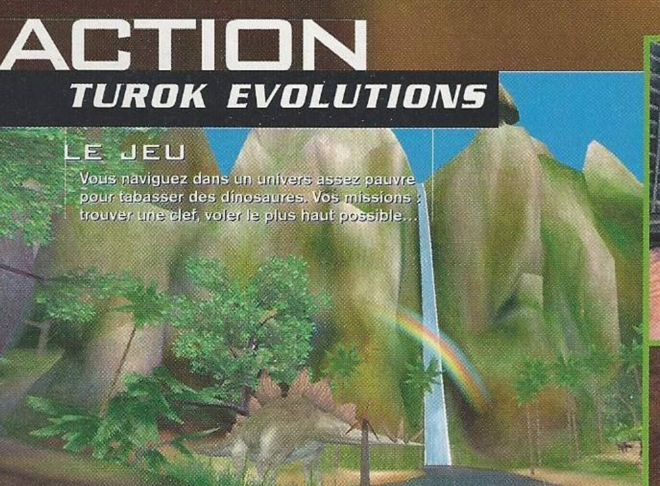

LFP


FIFA


GAGNEZ DES JEUX
FIFA 2004 SUR
www.gen4.fr

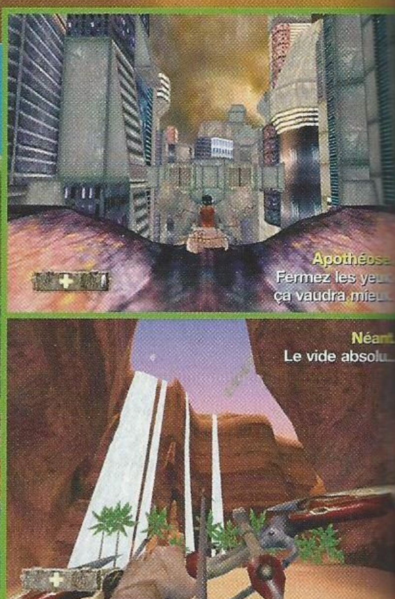

EA SPORTS
FIFA
FOOTBALL
2004


EA SPORTS



LE JEU
Vous naviguez dans un univers assez pauvre pour tabasser des dinosaures. Vos missions : trouver une clef, voler le plus haut possible…

YMCA. Notre jeune archer part à la chasse aux arcs-en-ciel.



Apothéose. Fermez les yeu… ça vaudra mieu…

Néant. Le vide absolu…

En voie d'extinction

A UNE ÉPOQUE, LE NOM DE TUROK RÉSONNAIT COMME LE SYMBOLE D'UNE ÉPOPÉE SANGLANTE. IL Y A LONGTEMPS…

Les soirs de bouclage sont assez difficiles. Parfois, on a même l'impression d'être victime d'hallucinations, notamment quand arrive sur notre bureau le jeu Turok. Pour se convaincre que l'on ne rêve pas, il faut se pincer, toucher la boîte… *"Qui a laissé cette antiquité sur mon bureau ? Quoi, il s'agit d'un nouveau jeu… Et il faut que je le teste !"* Eh oui, ils ont osé. Après le démantèlement d'Iguana, le studio où il a vu le jour, voilà que sort une suite, sobrement appelée Evolutions.

Oubliez le scénario, il n'y en a pas ! Encore une sombre histoire d'aliens, de dinosaures et d'un pauvre malheureux désigné pour sauver on ne sait qui. La première mission consiste à trouver une clef. Passionnant ! Rapidement on se rend compte que la maniabilité est du niveau de l'histoire. Quatre secondes de jeu viennent déjà de s'écouler. On sort le nez du buisson et on découvre le vrai visage des graphismes. Dans ce monde merveilleux, le ciel est bleu. Vraiment bleu… Il n'y a pas l'ombre d'une texture.

Les dinosaures, eux, sont tous ronds, comme les animaux de Wallace & Gromit du même éditeur. De magnifiques effets visuels viennent distraire le joueur par leur originalité. Difficile en effet de ne pas exploser de rire à la vue de l'arc-en-ciel façon Village People qui est plaqué en permanence sur la moindre chute d'eau. Que reste-t-il donc à Turok ? Plein de choses, mes braves gens… Ne vous inquiétez pas !

D'autres missions vous attendent dans des lieux encore plus vides et totalement dénués d'intérêt. La palme revient à la chevauchée fantastique sur le dos d'un énorme ptérodactyle. Le vieux au début du stage n'aura de cesse de vous le répéter : *"Vole le plus haut possible !"*. Et là, apothéose, dans un immonde décor violet, un immonde dinosaure violet disproportionné vous oblige à slalomer alors qu'il ne peut quasiment pas se mouvoir. Résultat : il explose contre les parois. Seul avantage : violet sur violet, ça ne se voit pas.

Après une telle claque vidéoludique, on croit avoir tout vu. Mais non, un petit jeu commence alors pour le mec qui vient de mettre trente euros là-dedans : sortir du jeu ! Un petit conseil : essayez ALT+F4 ou CTRL+ALT+SUPPR. **Jérôme**

TUROK EVOLUTIONS — ±30€

DÉVELOPPEUR :	Acclaim
ÉDITEUR :	Acclaim
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.acclaim.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 800 MHz ; GeForce 2 ou équivalent ; 64 Mo de RAM

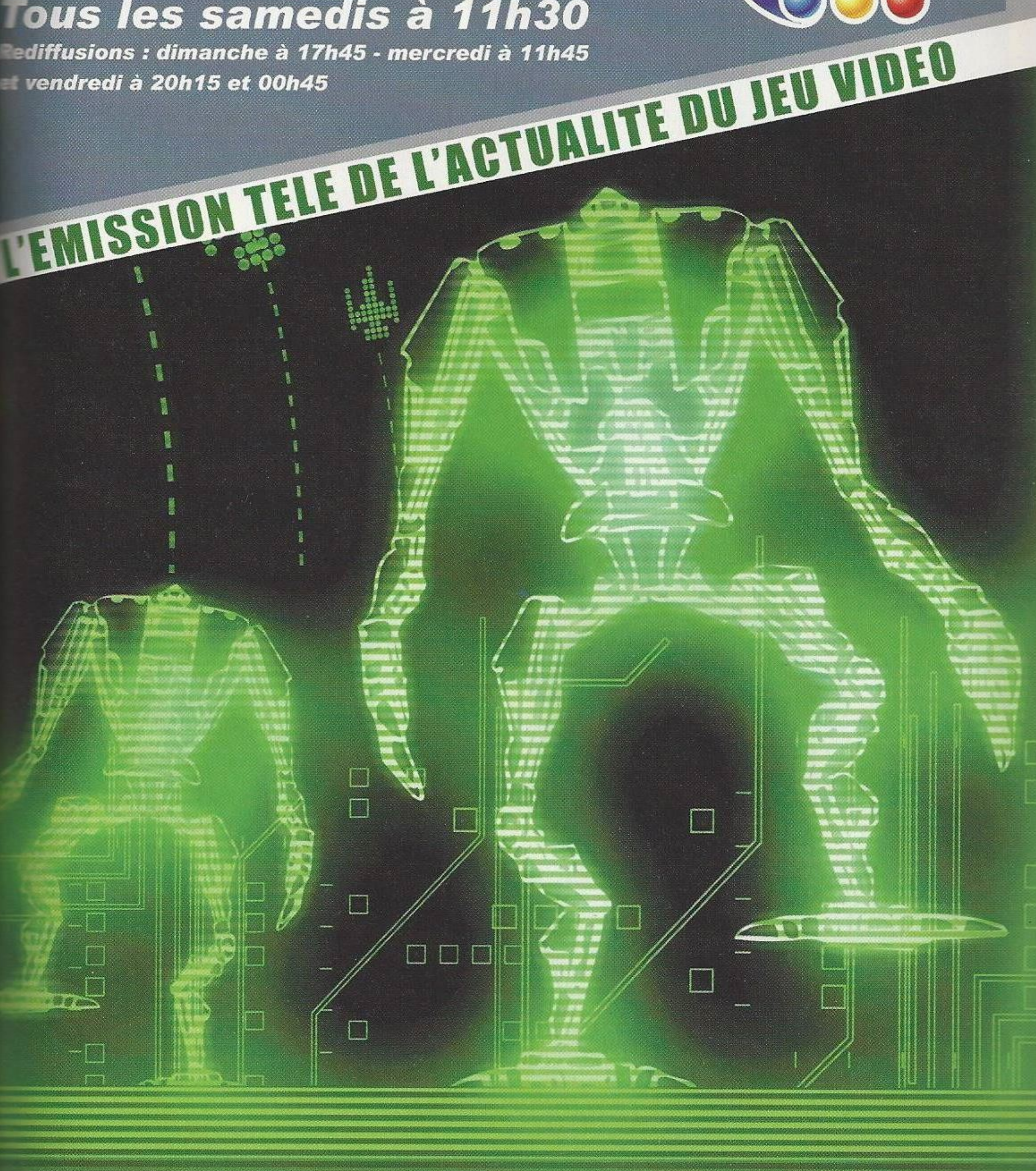
☺ Ah ah ah !

☹ Oh oh oh !

CLASSEMENT

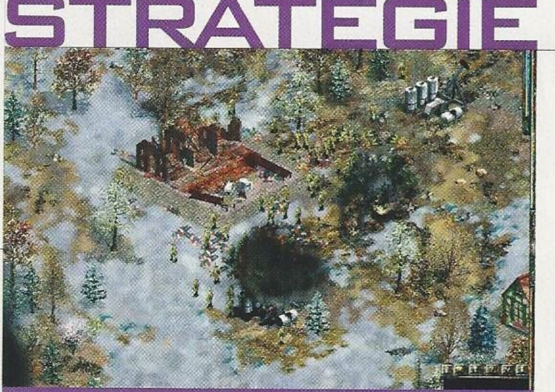
GRAPHISME	55
SON	55
PRISE EN MAIN	65
AMBIANCE	33
DURÉE DE VIE	45
MULTIJOUEURS	55

35



REPLAY
MCM
LA CHAINE MUSICALE
Tous les samedis à 11h30
Rediffusions : dimanche à 17h45 - mercredi à 11h45
et vendredi à 20h15 et 00h45
L'EMISSION TELE DE L'ACTUALITE DU JEU VIDEO
isponible sur :
0 800 114 114
www.noos.fr
CANALSATELLITE
0 825 804 804
www.canalsatellite.fr
UPC
0810 711 711
www.upcfrance.com
Autres reseaux câbles :
08 91 67 60 60
www.solutioncable.org
lagardere active

STRATEGIE



Innovation. La seule singularité de ce jeu réside dans son background, la Première Guerre mondiale. A part ça, rien... Ou si peu !

THE ENTENTE — ±50€

DÉVELOPPEUR :	Lesta
ÉDITEUR :	Pointsoft
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.buka.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 600 MHz ;
256 Mo de RAM

☺
- Le contexte
- Des inventions intéressantes
- Des nations bien distinctes

☹
- Pas vraiment jouable
- Incohérences
- IA trop agressive

CLASSEMENT

GRAPHISME	70
SON	70
PRISE EN MAIN	70
AMBIANCE	40
DURÉE DE VIE	70
MULTIJOUEURS	80

40

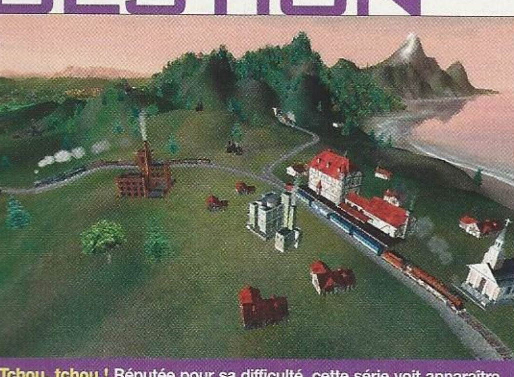
Un mal-entendu...

STRATEGIE ET GUERRE PEUVENT SE MARIER À MERVEILLE. AVEC UN SAVANT DOSAGE !

Comment peut-on faire un mauvais jeu en clonant le mythique Age of Empires ? Les mécanismes sont si bien rodés qu'il suffit d'un graphiste un peu talentueux pour réaliser un bon titre. Mais avec The Entente, on s'aperçoit que ce n'est pas tout... Les mécanismes valent certes le détour (plein d'améliorations pour cinq grandes nations, des dizaines de milliers d'hommes – en théorie – sur un champ de bataille, une période de l'histoire inédite : la Première Guerre mondiale...). Malheureusement, les réglages sont un exemple à ne pas suivre : ennemis trop agressifs, améliorations très coûteuses et, bien entendu, on n'obtient jamais plus de mille unités car les combats ont lieu bien avant d'atteindre ce nombre, avant même d'avoir investi dans de nouvelles technologies d'ailleurs. Mais si The Entente se bornait à de mauvais réglages, tout irait bien. Prenons par exemple une armée de 400 ou 500 soldats face à deux camionnettes. Qui gagne ? Les véhicules, bien entendu. Il suffit de rouler sur les soldats qui n'ont même pas le temps de réagir. Pfff !

Léo de Urlevan

GESTION



Tchou, tchou ! Réputée pour sa difficulté, cette série voit apparaître un titre plus simple d'accès, ce qui n'est pas si mal finalement.

RAILROAD TYCOON 3 — ±45€

DÉVELOPPEUR :	Pop Top Software
ÉDITEUR :	Take 2 Software
LANGUE :	français
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	www.railroadtycoon3.com

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 600 MHz
256 Mo de RAM

☺
- Très simple d'accès
- Des pays bien modélisés
- L'éditeur de carte

☹
- Vraiment trop simple

CLASSEMENT

GRAPHISME	88
SON	60
PRISE EN MAIN	80
AMBIANCE	70
DURÉE DE VIE	80
MULTIJOUEURS	80

75

La vie du rail, mais facile

CET OPUS SÉDUIRA LES "FÉRUS" DES CHEMINS DE FER. ET LES AUTRES AUSSI !

Dans Railroad Tycoon 3, comme dans les précédents volets, vous dirigez une compagnie ferroviaire dans différents pays, à des moments historiquement forts. Il convient de relier les plus grandes villes et, petit à petit, de tisser un réseau de plus en plus complet. Cette fois-ci, le joueur appréciera une 3D très réussie ainsi qu'une certaine option : l'auto-management. Plus besoin d'étudier en long, en large et en travers toutes les villes et leurs différentes industries, l'ordinateur optimise tous vos convois. Si les précédentes versions étaient un peu lourdingues, celle-ci s'avère en revanche trop simpliste. Mais les objectifs des missions sont vraiment intéressants (création de l'Orient Express, passage à l'électricité d'un réseau à vapeur...). Cette fois-ci, donc, même les timorés de la gestion pourront s'éclater sans se choper une terrible migraine.

Léo de Urlevan

EXPRESS

LA GUERRE DE L'ANNEAU

45



On peut pas le Saquet !

Encore un jeu tiré de la licence du *Seigneur des Anneaux*. Ça commence à faire beaucoup, mais après tout, si le gameplay est au rendez-vous… Malheureusement, cette fois, il ne l'est pas. Comment peut-on repomper Warcraft III et proposer un jeu aussi insipide, avec un si cruel manque de rythme ? Une telle médiocrité est aussi rare à atteindre qu'un parfait gameplay.

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 53 €

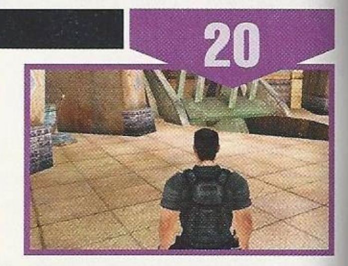
CYPHER

20

Tout à l'égout

Le jeu d'aventure n'est pas mort. On ne cesse de vous le répéter. Cela dit, parfois, on préfèrerait presque qu'il le soit. Si Cypher propose de belles textures, son intérêt est totalement nul, compte tenu de ses pitoyables énigmes. Un titre à éviter si vous ne voulez pas mourir d'ennui. Dommage, car le scénario aurait pu séduire plus d'un joueur.

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 40 €



GLADIATOR

40



Où est Russel Crowe ?

Acclaim remet le beat'em all au goût du jour avec Gladiator, un jeu vous permettant d'incarner un gladiateur. Si les premières scènes, rappelant le film de Ridley Scott, paraissent prometteuses (de jolies textures ici et là), l'intérêt du produit se dégrade au fil des minutes, compte tenu d'une réalisation extrêmement mauvaise. Enfin, les fans du genre y trouveront peut-être leur compte. Mais ce n'est pas sûr.

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 40 €

V-RALLY 3

45

Panne moteur

Il est hasardeux de vouloir concurrencer un best-seller comme Colin McRae. Atari sort pourtant de ses tiroirs le dernier opus de la série V-Rally. Une saga mythique ! VR3 n'est malheureusement pas du même acabit que le hit de Codemasters. Plus arcade (ce qui n'est pas forcément un défaut), mais moins beau et surtout moins jouissif.

DATE DE SORTIE : disponible **PRIX :** 40 €



TRAINZ

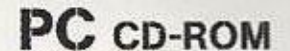
60



La vie du rail

Après quelques heures de jeu, l'intérêt ludique de Trainz ne crève pas les yeux. En fait, il s'agit plus une simulation extrêmement réaliste d'une zone ferroviaire que d'un jeu. Les trains obéissent à une réalité physique implacable : les machinistes respectent la signalisation, les tableaux de bord ressemblent aux vrais… Ça plaira peut-être à certains d'entre vous. Sachez simplement que trois rédacteurs et deux maquettistes se sont endormis. Destiné aux puristes, exclusivement !

DATE DE SORTIE : immédiate **PRIX :** 50 €



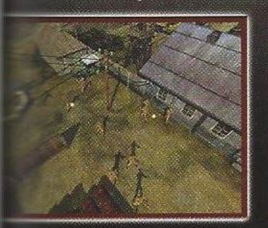
KOREA
FORGOTTEN CONFLICT

1ER JEU D'ACTION TACTIQUE EN 3D TEMPS REEL

THE RED BOOK

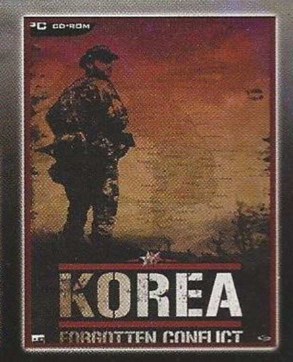
Berlin c'était hier...
Korea : Bienvenue dans la 3ème dimension !

...issions dans des cartes gigantesques ! >> Plus de 50 armes réelles modélisées en détails >> Une ...D pour explorer le terrain dans tous ses détails >> Des effets météo réalistes (y compris le ...ement des saisons) pour une immersion plus totale >> Des décors interactifs : utilisez, manipulez ...truisez les objets >> Des graphismes détaillés : intérieurs, extérieurs, complexes militaires, ...ments... >> Des lieux réels recréés : les rues de Séoul, des usines, un camp de prisonniers, une ... aérienne, une usine chimique >> Des effets d'ombre et de lumière dynamiques très détaillés >> ...échir avant d'agir : le moteur du jeu vous permet de planifier vos ordres avant de passer à l'action

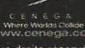












ACTUCES

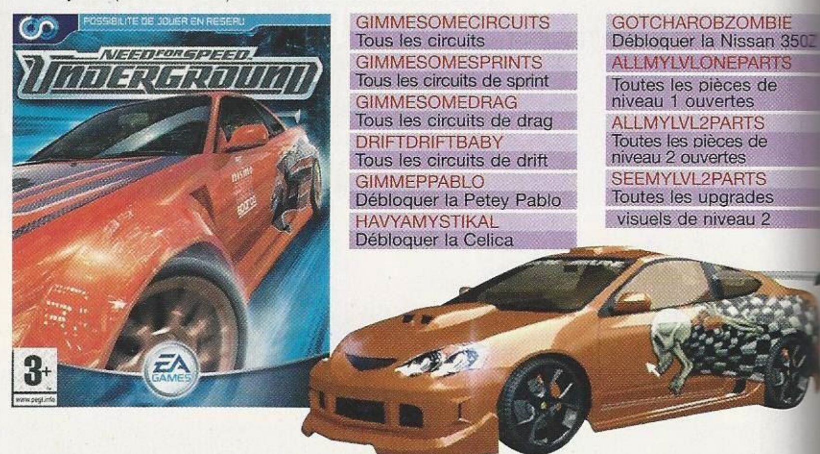
Le bon plan !

NOUS LE SAVONS TOUS, VOUS N'AVEZ RIEN À FAIRE DE LA JOURNÉE SI CE N'EST DE JOUER AU CÉLÈBRE DÉMINEUR. BERTIER VOUS AGACE ? IL A EXPLOSÉ VOTRE SCORE D'UNE SECONDE ? RENDEZ-LUI LA PAREILLE : CLIQUEZ SUR UNE CASE DÉJÀ DÉCOUVERTE, MAINTENEZ LA TOUCHE DE LA SOURIS ENFONCÉE ET APPUYEZ SUR ESCAPE. LE COMPTEUR S'ARRÊTERA, ET BERTIER SERA TOUT HONTEUX. NORMALEMENT, TOUTES LES SECRÉTAIRES DE LA BOÎTE DEVRAIENT VOUS TOMBER DANS LES BRAS.

LÉO

NFS underground

Commencez le jeu et allez dans **le menu des statistiques**. Revenez en arrière avec la touche **Backspace** (Retour Arrière) et **saisissez les codes** suivants :



GIMMESOMECIRCUITS	Tous les circuits
GIMMESOMESPRINTS	Tous les circuits de sprint
GIMMESOMEDRAG	Tous les circuits de drag
DRIFTDRIFTBABY	Tous les circuits de drift
GIMMEPPABLO	Débloquer la Petey Pablo
HAVYAMYSTIKAL	Débloquer la Celica
GOTCHAROBZOMBIE	Débloquer la Nissan 350Z
ALLMYLVLONEPARTS	Toutes les pièces de niveau 1 ouvertes
ALLMYLVL2PARTS	Toutes les pièces de niveau 2 ouvertes
SEEMYLVL2PARTS	Toutes les upgrades visuels de niveau 2

Par ailleurs, pour débloquer plein d'autres voitures, vous pouvez saisir les codes suivants : 119focus, **893neon**, 899eclipse, **371impreza**, 222lancer, **922sentra**, 667tiburon, **334mygolf**, 77peugeot, **777rx7**, 350350z, **111skyline**, 221miata, **2000s2000**, 889civic, **228supra**, 240240sx, **342integra**, 239celica, **973rsx777**…

Testé sur la version française

Star Wars : Knight of the old Republic

Dans le répertoire d'installation du jeu, ouvrez le fichier **swkotor.ini** et sous **[Game Options]** ajoutez une ligne : **"EnableCheats=1"**, sans les guillemets. Lorsque vous serez dans une partie, appuyez simultanément sur **CTRL, ALT, 7 et 8** (spéciale dédicace à Socrates qui a trouvé cette combinaison de touches) et saisissez les codes suivants :

ADDDARKSIDE X	Ajouter X points au côté obscur
ADDLEVEL X	Ajouter X niveaux
ADDLIGHTSIDE X	Ajouter X points au côté pur
ADDEXP X	Ajouter X points d'expérience
INFINITEUSES	Les objets à utilisation limitée ne s'usent plus
TURBO	Déplacements trois fois plus rapides
GIVECREDITS X	Obtenir X crédits
GIVEREPAIR	Obtenir 100 pièces de réparation
G_A_CLASS9009	Armure de Cassus Fett
G_W_LGHTSBR06	Sabre laser de Dark Malak
NVULNERABILITY	Invulnérabilité
HEAL	Soins
REVEALMAP	Voir toute la carte (en appuyant sur M)

Testé sur la version US





Lords of Everquest

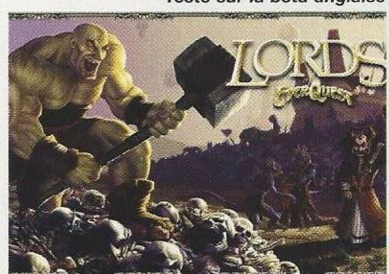
Pour activer la console, appuyez simultanément sur les touches **ALT GR et 6, 7 ou 8** (pour une raison étrange, les touches changent !). Entrez ensuite **ces différents codes** :



Code	Effet
ALLISREVEALED	Toutes les missions de la campagne
BLINGBLING	10 000 pièces de platine
COINAGE	1 000 pièces de platine
IAMTHEONE	Victoire
KINGME	Lord au niveau le plus fort
LAYONHANDS	Soigner toutes les unités
LETTHEMEATCAKE	Les unités gagnent un niveau
LEVELLORD	Le Lord gagne un niveau
MANABOOST	Mana des unités au maximum
MAXKNIGHT	Chevalier au plus haut niveau
OMNISCIENCE	Le brouillard de guerre disparaît
SUPERSHOPPER	Toutes les améliorations

Testé sur la bêta anglaise







SUR LE NET

Damned

Un des plus beaux MMORPG sera disponible sur Xbox… Honte sur nous ! Sa particularité : ressembler à un vrai dessin animé. Il s'appelle True Fantasy. Bon, en plus, c'est encore en coréen, on n'y comprend rien. Mais qu'est-ce que c'est beau !

HTTP://www.level5.co.jp/english/products/new/tflo/index.html

Vivez autrement !

Second Life s'apparente à la catégorie très spéciale des jeux communautaires. Pas de monstres à terrasser, ni d'otages à libérer… Il faut juste choisir un métier et se faire des amis. Second Life s'apparente plus à des Sims Online qu'un chat amélioré. Graphiquement, c'est déjà une réussite, même si l'île sur laquelle on démarre est plutôt petite. Les visages des personnages bénéficient d'expressions très humaines. Si vous voulez le voir par vous-même, cliquez sur Download Now et enregistrez le fichier… 18 petits mégas et 7 jours d'essai.

HTTP://secondlife.com/download/



Démo techno

Nous venons de tester une version de **Dark and Light.** Pour le moment, on n'y fait pas grand-chose (l'interface nous rappelle d'ailleurs que c'est une démo de stabilité). Mais on peut se balader sur une très grande zone. Les bases graphiques sont bel et bien là, et on ne peut qu'être satisfait à ce niveau du développement. Il ne reste plus qu'à intégrer tout ce que l'équipe de NPCube nous a promis.



HTTP://www.darkandlight.net/

L'HORIZON SE RAPPROCHE

C'est sans doute au tout début de l'année que fleuriront les boîtes d'Horizons dans les magasins. Les serveurs européens sont déjà ouverts. On devrait donc avoir le test dans le prochain numéro.



LES URNES ONT PARLÉ

Nos confrères du site Mondes Persistants ont organisé un sondage pour savoir quel était le MMORPG le plus attendu. Dark and Light arrive premier (38 %). Ça tombe bien, au moment même où j'écris ces lignes, la bêta vient d'arriver sur mon disque dur.

http://www.mondespersistants.com

L'Odysée continue...



Tiens, cet Ultima ne se déroulera pas à Britannia, mais dans le nouveau royaume d'Alucinor… Une des idées d'**Odyssey** semble assez originale. L'aventure se vivra sur demande. Si un joueur a envie de progresser, une aventure lui sera fournie clé en main en fonction de son niveau… Autre bonne idée : votre matériel s'améliore avec l'augmentation de vos compétences. Visiblement, tous les aspects des MMORPG ont été pensés autrement. Il devrait donc être très différent des autres.

HTTP://www.uxo.ea.com/intro.html

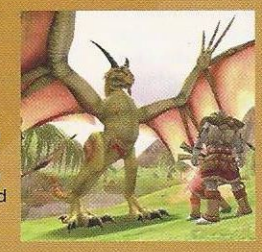
Mélange des genres

Shattered Galaxy est un MMORTS très simple à prendre en main, mais son concept est un tel mélange des genres qu'il est assez difficile à décrire en deux mots. Bon, essayons quand même ! Il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel, avec de gros éléments jeu de rôle et une bonne partie de gestion d'équipe. Des centaines de milliers de combattants s'affrontent en même temps. A l'adresse ci-dessous, cliquez sur Game Files, acceptez et prenez le client 1.57. 170 mégas plus tard, il ne vous restera plus qu'à installer Shattered Galaxy. Période d'essai gratuite : 14 jours.

HTTP://www.microsoft.com/games/ac2/freetrial.asp



Même pas de lag !



Attention, la nouvelle est à prendre au conditionnel, mais elle a son importance. Deux avatars se seraient croisés dans Asheron's Call 2, ils auraient même discuté. Ok, ce n'est pas drôle. Si vous n'avez jamais fait un tour dans cet univers, vous pouvez l'essayer gratuitement, sans même une carte de crédit. Mal aimé puisque trop orienté grand public, il mérite cependant le coup d'œil.
http://www.sgalaxy.com/download.html



STAR WARS GALAXIES

LE JEU

Vous incarnez un personnage de l'univers de Star Wars et construisez votre réputation sur les dix planètes composant l'univers de la galaxie. Faites le devenir un spécialiste dans un domaine bien précis.

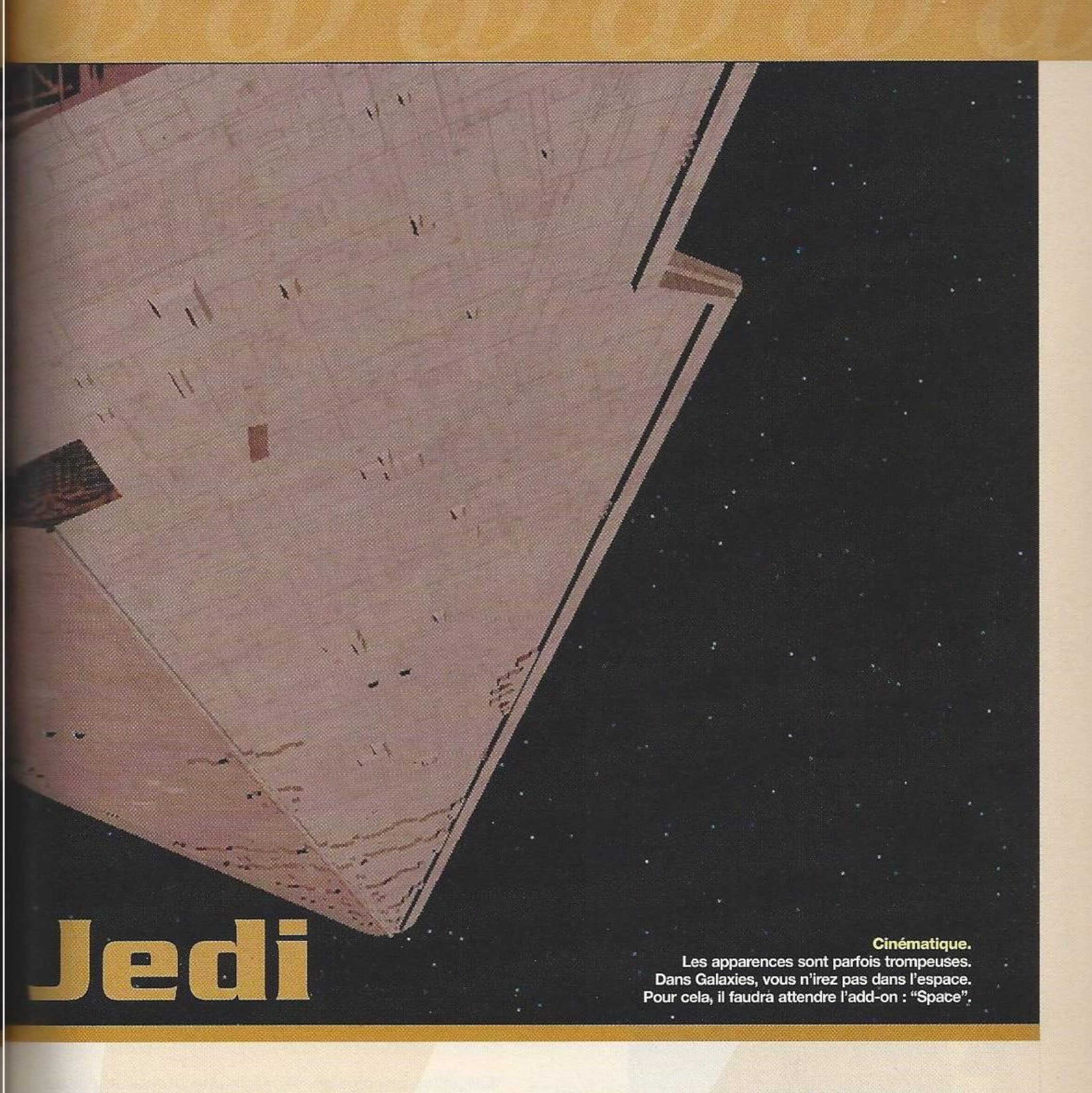
Massivement

ÇA Y EST ! LE JEU LE PLUS ABOUTI BAIGNANT DANS L'UNIVERS DE STAR WARS EST SORTI. VOUS POUVEZ ENFIN DEVENIR UN DES HÉROS DE CETTE SAGA !

Il y a bien longtemps, dans une galaxie très lointaine… *"Guillaume* (note de Léo : il s'agit de mon fils), *comment écris-tu longtemps ?"* Ça tombe bien, c'est dans sa dictée de demain. Bon, toutes les lettres sortent, mais en vrac. Il faut bien admettre que c'est un mot de faux jeton, avec plein de lettres qui ne se prononcent pas, de prime abord incompréhensible. Il faut juste lui en expliquer la logique pour éviter le côté obscur.

"Longtemps, c'est l'association de deux mots. *Tu sais écrire "long", tu sais écrire "temps", alors hop !"* Star Wars Galaxies, SWG si vous voulez bien, fonctionne un peu comme ça. En l'essayant, on se retrouve face à un iceberg de jeu, insondable, incompréhensible… Mais en délimitant bien chaque aspect du jeu, tout est simplifié. Au début, on a tout de même l'impression que tout nous tombe dessus et qu'on ne s'en sortira pas.

A la création du personnage, il faut choisir une race, un métier, une apparence physique… Les choix sont assez intéressants, mais la limite fixée à un personnage par serveur est assez contraignante. Après un tutorial où les bases du



Cinématique.
Les apparences sont parfois trompeuses. Dans Galaxies, vous n'irez pas dans l'espace. Pour cela, il faudra attendre l'add-on : "Space".

jeu sont enseignées, on choisit une ville de départ et c'est parti pour des centaines d'heures de jeu !

Les mécanismes sont assez différents des univers persistants habituels. Par exemple, pour les statistiques vitales, il y a trois données différentes. La première, c'est la Vie, la suivante, l'Action, et la troisième, l'Esprit. Elles permettent respectivement d'accomplir des tâches manuelles ou intellectuelles.

En combattant, on perd des points dans ces différents domaines. Ils peuvent revenir, avec le temps. Ou pas ! Certaines blessures sont en effet critiques. Dans ce cas, il faut voir des personnes spécifiques, dans un hôpital, par exemple. Tel est le premier mécanisme original de ce titre. On en trouve des dizaines.

Inédite aussi, cette façon de progresser, non pas par niveaux, mais par aptitudes. En choisissant une profession, vous ouvrez la porte menant à quatre autres aptitudes. En améliorant chacune d'entre elles sur quatre niveaux de qualité, vous passez maître dans la profession. D'autres aptitudes apparaissent au fil du temps. Et il est également possible d'opter pour de nouvelles professions. Bref, rien n'est fermé, sauf le temps que vous pouvez consacrer au jeu.

Impossible de refaire les mêmes choses tant l'univers est vaste. Arrivé à un certain rang social, vous pouvez vous lancer dans une petite partie de Sim City. Avec une dizaine de partenaires et une coquette somme d'argent, vous pourrez en effet créer les fondations d'une ville où toutes les infrastructures permettant aux joueurs d'évoluer seront présentes. Centre de clonage, machines extrayant les minéraux dans le sol, usines de production de bâtiments ou mobilier, "astroport"… Le maire a du pain sur la planche.



MMORPG

STAR WARS GALAXIES

1

2

LANCEZ-VOUS A LA RENCONTRE DE PERSONNAGES MYTHIQUES !

Les villes principales de la planète proposée par les auteurs ne sont donc pas uniques, et les joueurs auront vite fait d'enrichir le décor. Chaque serveur sera donc unique en fonction des actions des joueurs. Elles sont déjà pourtant très différentes les unes des autres, graphiquement parlant, avec une faune et une flore adaptées à chaque planète.

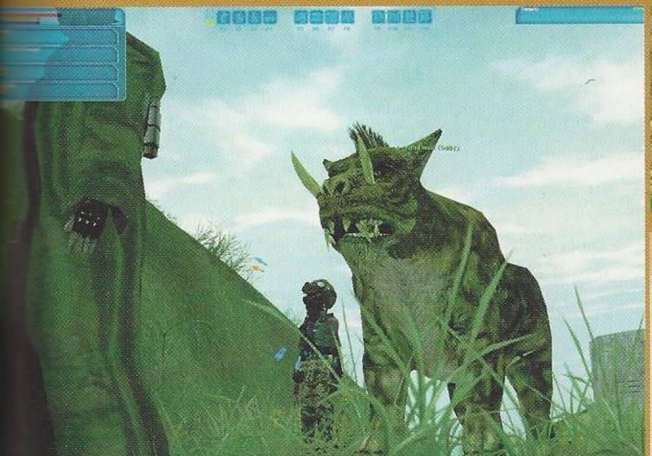
Il n'y a pas vraiment de planète "mieux" qu'une autre, ce qui en dit long sur le degré de fignolage du projet. Le seul truc que l'on puisse regretter, c'est qu'il fait très souvent nuit. On aimerait voir les somptueux graphismes un peu plus longtemps dans une journée de jeu. Et curieusement, il semblerait que l'ensemble des planètes de la galaxie possède les mêmes durées de jour et de nuit, au même moment. Pas très logique, tout ça !



3



5



4



6

1 Lieux connus. Theed, comme dans le film.

2 Qui est gros ? Mon wookie est un peu enveloppé.

3 Carte. Fort pratique pour trouver son chemin.

4 No problemo. Un dompteur pour des formations hétéroclites.

5 Montures. Il faut les dresser.

6 Garçonnière. La construction d'une maison est très simple.

Mauvais départ

Cela fait plusieurs années que l'excellent site www.swg-fr.com nous communique des informations en temps réel sur ce jeu, en français. Pas de chance, c'est à peu près au moment où le jeu sort que le site a perdu son hébergeur. Nous ne pouvons que leur souhaiter d'en trouver un autre au plus vite.

Pour passer d'une planète à l'autre, il faut prendre une navette. Attention, quel que soit l'astroport, il n'en passe qu'une toutes les dix minutes, il est donc possible de louper son transport comme on rate son bus ou son métro dans la vraie vie. Un des aspects les plus appréciables de ces voyages reste qu'un joueur de petit niveau peut se permettre de voyager dès le début et voir ainsi bon nombre de choses avant de s'implanter quelque part.

Gageons que des planètes supplémentaires feront leur apparition, au moins dans un add-on, Space Expansion (voir encadré), à défaut de nouvelles galaxies. Pourquoi d'ailleurs ce pluriel à "Galaxies" ? Il y a plusieurs systèmes solaires, d'accord, mais tous font partie de la même galaxie. Le générique de Star Wars ne permet d'ailleurs aucun doute là-dessus. Disons que ça fait plus riche que "Planets", et s'inscrit parfaitement dans cet univers : énorme.

Restent les interactions entre le joueur et l'univers. Est-ce vraiment intéressant au final ? Les combats ne sont-ils pas pesants ? L'aspect social est-il cohérent ? Et qu'en est-il de l'artisanat, si explicite lors de la rencontre entre Luke et Vador dans le *Retour du Jedi* ? "*Je vois que tu t'es forgé un nouveau sabre*". Vous vous souvenez ? Ça l'aurait moins fait s'il lui avait dit : "*Je vois que tu t'es cousu un nouveau falzar... Tu vois des filles de temps en temps ?*".

Pourtant, on peut tout faire dans SWG : l'équipement, le mobilier des maisons, les bâtiments eux-mêmes... Comme dans pas mal d'univers persistants, il faut extraire la matière première avant de pouvoir obtenir des objets. Si vous trouvez cela saoulant, il est possible de se servir des extracteurs situés dans les villes des joueurs.

Tout cela tisse le lien social, véritablement articulé autour des cités. Et la démocratie prime : à l'hôtel de ville, on vote pour le maire. Pour ma part, je n'avais qu'un candidat

1

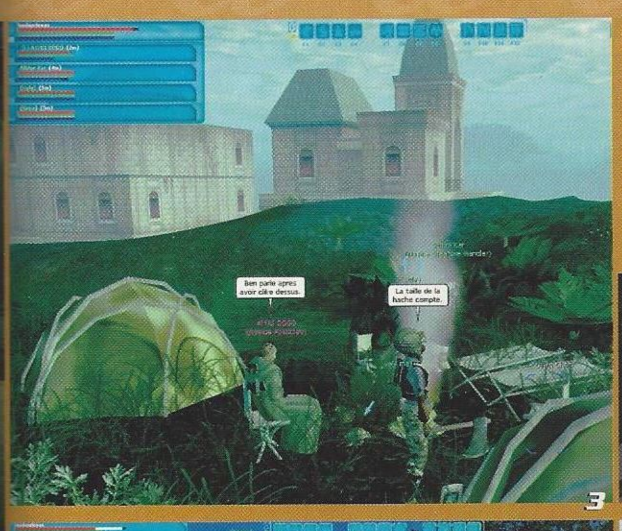


2

unique, mais bon, il m'a quand même donné une maison… Dit comme ça, ça ressemble à une dictature où tous les "citoyens" sont corrompus. Disons qu'il y a tous les outils pour arriver à une démocratie. Toutes les villes commencent un peu comme ça.

Lorsque les choses sont mises en place, vient le temps de combattre. C'est un peu le point faible du jeu. Quand, au début d'une carrière, il est encore possible d'aller combattre tout seul, il n'y a pas vraiment de problèmes, que ce soit en combat rapproché ou à distance. En groupe, c'est carrément autre chose. Un véritable bazar ! Ça dépend vraiment des personnages en fait. La lisibilité n'est pas toujours au rendez-vous.

Comment voulez-vous sélectionner une cible de vingt centimètres de hauteur quand elle est entourée par dix wookies de deux mètres vingt de haut. Le problème peut également se poser dans d'autres jeux… Mais ici, pour



1 Tutorial. Dans cette base, vous apprendrez les rudiments.

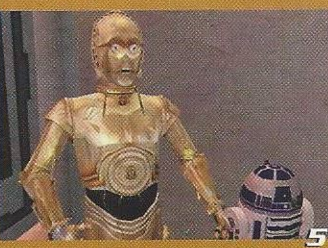
2 Sexy Calamari. J'avais pourtant pris un mâle.

3 Chat en BD. Joli et pratique : on voit tout de suite qui a parlé.

4 Confus. Après quelques heures de jeu, ça s'arrange.

5 Modélisation. Cette qualité ne sera "rejointe" qu'avec EQ2..

6 Bucolique. On en oublierait la guerre.





Un add-on déjà annoncé

Space sera la première extension de Galaxies. On nous promet la possibilité d'utiliser des vaisseaux, pour aller librement d'une planète à l'autre ou pour entamer des dogfights endiablés. Cette partie du jeu sera-t-elle aussi convaincante que le fut en son temps X-Wing Alliance ? On en rêve !

aggraver les choses, l'interface n'est pas un modèle à suivre, même si on arrive à afficher tous les menus nécessaires en un minimum de clics. En fait, l'interface varie : si vous utilisez la souris, ou en présence de menus à l'écran.

Bien la maîtriser vous demandera pas mal d'heures de jeu. Alors, quand en plus, la partie de chasse se déroule la nuit, c'est décourageant. Tel est le seul défaut du jeu, car l'ensemble s'avère très complet, et on se sent assez libre de faire des dizaines de choses parmi les centaines d'aptitudes et de coups spéciaux du jeu. Bref, Star Wars Galaxies sera sans doute la nouvelle référence des univers persistants.

Léo de Urlevan

STAR WARS GALAXIES — ±60€

DÉVELOPPEUR :	SOE
ÉDITEUR :	Activision
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	immédiate
SITE :	starwarsgalaxies.station.sony.com/

CONFIGURATION MINIMUM :
Pentium III à 1 GHz ;
256 Mo de RAM

☺
- Univers fidèle
- Variété des aptitudes
- Bon choix chronologique (après Episode IV)

☹
- Combats assez complexes
- Prise en main assez délicate
- Un abonnement mensuel à 15 euros

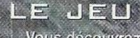
CLASSEMENT

GRAPHISME	95
SON	70
PRISE EN MAIN	60
AMBIANCE	85
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	95

95



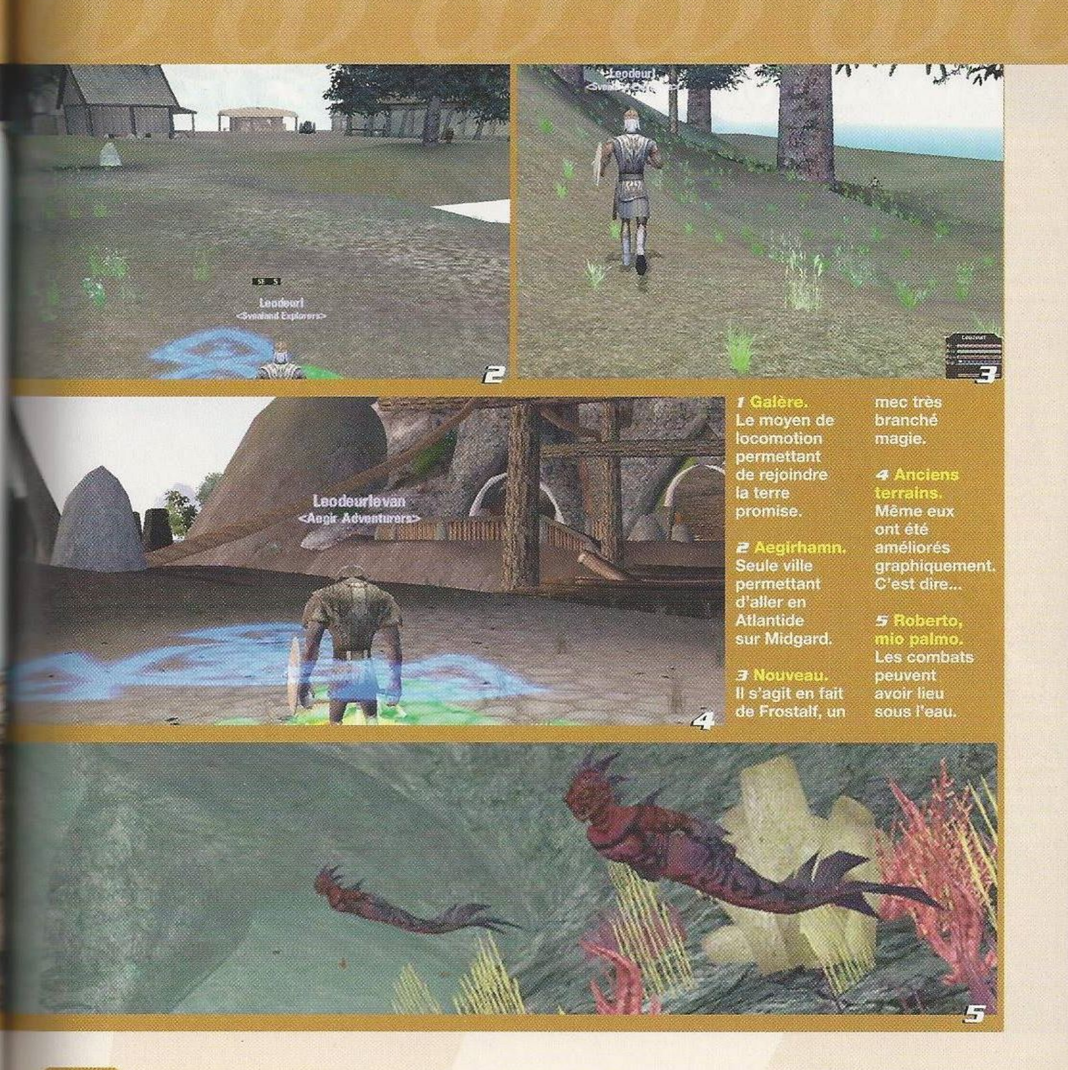
DARK AGE OF CAMELOT : TRIALS OF ATLANTIS



Vous découvrez l'ancienne civilisation atlante, devez comprendre leur technologie et atteindre de nouveaux niveaux de compétence en vivant une des plus grandes quêtes jamais proposées dans un univers persistant.

A la recherche de l'avatar parfait

SORTIR UN BON ADD-ON POUR UN UNIVERS PERSISTANT EST UN EXERCICE PÉRILLEUX. CE NOUVEAU MONDE SE DOIT D'ÊTRE AUSSI INTÉRESSANT QUE L'ANCIEN. ET DE RENOUVELER L'ENSEMBLE DES RÈGLES SANS CRÉER DE DÉSÉQUILIBRE. PARI RÉUSSI POUR MYTHIC...



1 Galère. Le moyen de locomotion permettant de rejoindre la terre promise.

2 Aegirhamn. Seule ville permettant d'aller en Atlantide sur Midgard.

3 Nouveau. Il s'agit en fait de Frostalf, un mec très branché magie.

4 Anciens terrains. Même eux ont été améliorés graphiquement. C'est dire...

5 Roberto, mio palmo. Les combats peuvent avoir lieu sous l'eau.

On croyait avoir fait le tour de Dark Age of Camelot. Malgré la qualité de "Foundations" ou "Shrouded Isles", on finissait toujours par déclencher les hostilités et faire de l'artisanat pour construire des machines de guerre toute la nuit. Chaaaaargez ! Et vas-y que je te prenne un château, mais attends que je contre-attaque... On ne va pas s'en plaindre, car tel est le charme de ce jeu. Il s'agit de "RvR" (un "Royaume vs Royaume", où on peut appartenir à Albion, Midgard ou Hibernia).

A chaque fois, DAOC propose des concepts pas forcément novateurs... mais toujours magnifiquement réalisés. Un sans-faute ! Même si, au bout de six mois, l'histoire a tendance à se répéter, malgré les extensions. C'était sans compter sur l'imagination des développeurs de Mythic Entertainment qui nous servent sur un plateau un des meilleurs add-ons jamais publiés pour un univers persistant. Pour des dizaines de raisons. Nous allons vous en dévoiler quelques-unes.

Tout d'abord, Trials of Atlantis se base sur un scénario "maxi best-of", parfaitement intégré au monde que l'on connaît déjà. Il y a très longtemps, quatre nations se côtoyaient : les trois que l'on connaît et l'Atlantide. Cette civilisation était très en avance sur les autres, surtout en ce qui concerne la magie. Ses sorciers n'hésitaient pas à expérimenter de nouvelles choses, toujours plus puissantes. Mais un jour, plus sombre que les autres, quelque chose a mal tourné et un pays entier a été englouti.

Bien des siècles plus tard, trois grands guerriers des autres royaumes ont eu des visions, en rêve. Alors, ils ont dépêché des explorateurs sur place. Trois entrées vers ce qui restait de l'Atlantide étaient encore ouvertes. La prospection de ce monde pouvait alors commencer, à la découverte de nouveaux objets. Avec une base comme celle-ci, on n'a qu'une envie : aller à la pêche aux armes et aux armures !

MMORPG

DARK AGE OF CAMELOT : TRIALS OF ATLANTIS

1 Vestiges. La civilisation atlante était pourtant la plus avancée.

2 Ouf, ça y est. Vous voici enfin arrivé, voyons ce que cette île a dans le ventre.

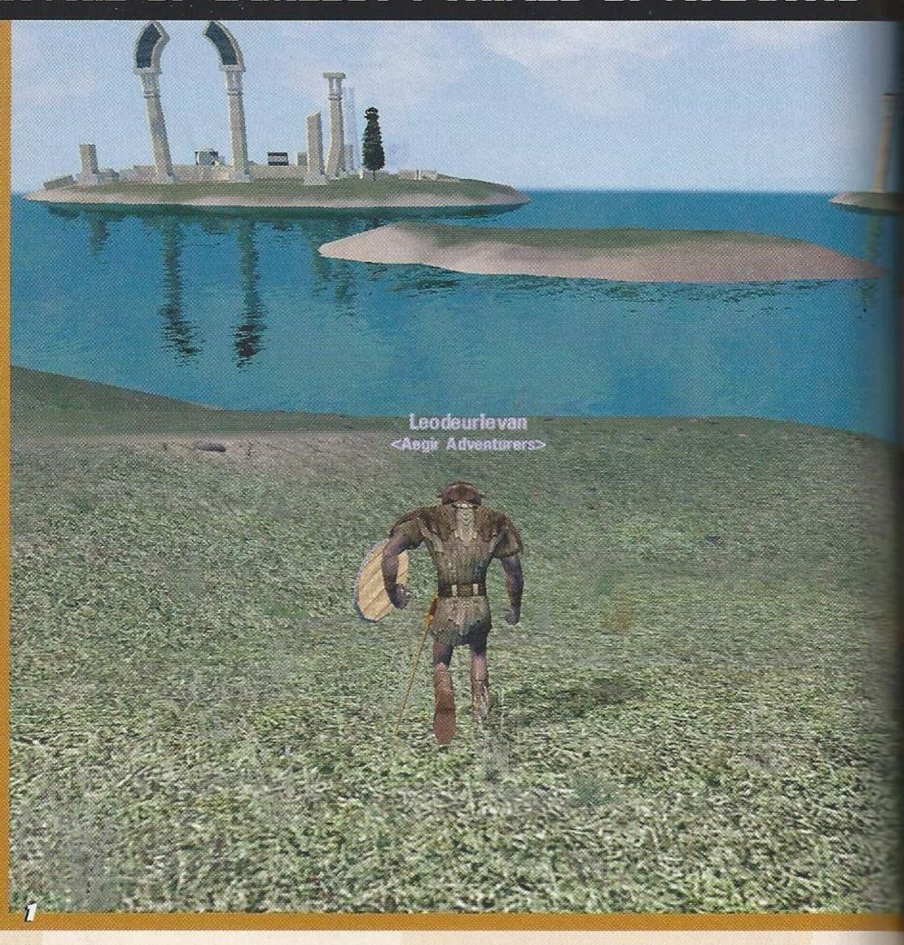
3 Non, non, rien n'a changé. En arrivant dans une nouvelle ville, on se blinde.

4 Constructions atlantes. Ça a plus de gueule que les châteaux, non ?

5 On fonce. C'est évidemment un point de téléportation.

6 L'œuvre du Soviet suprême ? Non, celle des Atlantes.

6 Surprise ! On aurait pu s'attendre à des fonds marins insipides.



La plongée se fait d'autant plus facilement que le jeu bénéficie d'un moteur graphique à couper le souffle. A partir de Shrouded Isles, on avait déjà pu apprécier quelques jolis effets... Mais là, ça dépasse nos rêves les plus chers. Toutes les textures sont plus riches, la flotte est digne de Virtua Skipper 3, les personnages sont extrêmement détaillés (moins que ceux de Star Wars Galaxies, cependant)...
Il est étonnant que l'on ait déjà ce genre de trucs alors que des jeux "off line" ne sont toujours pas fichus d'afficher des graphismes aussi agréables. Mais tout ceci constitue la partie supérieure de l'iceberg, ce que l'on voit immédiatement. En carottant un peu le produit, on en extrait un gameplay aussi séduisant qu'un défilé de haute-couture quand les mannequins ne font pas trop la gueule.
Au menu des ajouts, c'est correct. Il n'y en a pas trop, mais au final, ils s'avèrent indispensables. Chaque camp se voit affublé d'une race supplémentaire, très orientée vers la magie. Les joueurs d'Albion consacreront sans doute un slot libre à la création d'un demi-ogre, car en plus d'être magiciens, ce sont aussi de puissants guerriers. On trouve aussi toute une panoplie de nouveaux objets, la possibilité d'acheter des bateaux et quelques autres bricoles naturelles à imaginer pour la sortie d'un disque additionnel.
Le plus intéressant reste le mariage parfait du gameplay et de l'histoire. Nous sommes en Atlantide, que diable ! Il faut un peu se jeter à l'eau et... descendre. Eh oui, une autre dimension de combat s'offre à nous, les luttes subaquatiques. Il faut savoir que tout un monde évolue sous vos palmes. Derrière l'ennemi, les trésors de villes englouties vous tendent les bras. Appétissant, non ?
Mais ce n'est pas vraiment pour les petits joueurs. On a pu voir ici et là des textes de joueurs conseillant aux "amelotiens" de ne s'aventurer là-bas qu'à partir du niveau 40 ! Il faut bien reconnaître qu'avec mon nouveau personnage, tous les monstres m'apparaissaient en violet. Sachez que la dangerosité des créatures apparaît grâce à

un code couleur : la créature la moins dangereuse est bleue, la violette est impossible à battre seul. Et puis, il est inutile de s'aventurer là-bas, car ce n'est qu'au niveau 40 que commencent les épreuves de l'Atlantide.

Ces épreuves, il y en a neuf en tout, chacune dans un domaine de compétence spécifique. Chaque fois que vous franchissez cinq niveaux supplémentaires, vous pouvez en ouvrir une nouvelle. En remporter une permet d'obtenir divers sorts, styles de combat, compétences… Réussir toutes les épreuves consiste à avoir le personnage le plus complet possible : il devra soigner, attaquer, espionner, voyager, fabriquer de ses mains, assiéger… Gageons que les futurs découvreurs de l'Atlantide ne reviendront pas de sitôt sur leur terre de naissance.

Bref, Trials of Atlantis s'avère indispensable à tous les habitués de cet univers et également un excellent prétexte à découvrir celui qui reste, encore, le meilleur MMORPG : simple d'accès, complet, original… **Léo de Urlevan**



DARK AGE OF CAMELOT : TRIALS OF ATLANTIS — ±35€

DÉVELOPPEUR :	Mythic
ÉDITEUR :	Wanadoo
LANGUE :	anglais
DISPONIBILITÉ :	janvier 2004
SITE :	www.trialsofatlantis.com

CONFIGURATION MINIMALE :
Pentium 4 à 1,4 Ghz,
384 Mo de ram

☺
- Bel univers, plein de nouveautés
- Graphismes somptueux
- Les épreuves atlantes

☹
- Grosse configuration nécessaire pour que ce soit beau

CLASSEMENT

GRAPHISME	92
SON	60
PRISE EN MAIN	90
AMBIANCE	90
DURÉE DE VIE	95
MULTIJOUEURS	91

91

Bonnes résolutions

BONNE ANNÉE À TOUS ET À TOUTES. PREMIÈRE ET DERNIÈRE BONNE RÉSOLUTION POUR 2004 : ARRÊTER DE JOUER SUR PC ET DE S'ACHETER DES CONSOLES... NON. C'EST UNE BLAGUE ! DE TOUTE FAÇON. ON NE LES TIENT JAMAIS. SES RÉSOLUTIONS. MAIS POUR ME FAIRE PLAISIR. VOUS DEVEZ ME PROMETTRE DE LIRE TOUS LES MOIS CETTE RUBRIQUE. ALLEZ. BON SANG ! DES TONNES DE GADGETS ET DE COMPOSANTS POUR VOTRE BÉCANE PRÉFÉRÉE. SÉLECTIONNÉS AVEC SOIN... ET MÊME POUR SAVOIR OÙ PLACER L'ARGENT DES FÊTES. QUATRE PAGES POUR CHOISIR LA CONFIG' DE VOTRE CHOIX.

JÉRÔME

LA NOUVELLE GAMME MPIO

MPIO dans la

DE NOUVEAUX BALADEURS MP3 DÉBARQUENT SUR LE MARCHÉ ET DEVRAIENT FAIRE DES HEUREUX. L'INVASION EST ASIATIQUE... ET HAUT DE GAMME, CE QUI NE GÂCHE RIEN POUR UNE FOIS !

A la création de la société en 1998, on retrouve de grosses pointures dissidentes de Samsung. A l'époque, MPIO faisait figure de pionnier sur le marché des lecteurs MP3 nomades, et il s'est rapidement constitué une solide réputation. Réputation qui est toujours de mise, la marque détenant près de 20 % du marché mondial et écoulant 100 000 baladeurs par mois.

Mais pourquoi donc avoir attendu si longtemps avant de débarquer sur les étals de notre beau pays ? Eh ben, on n'en pas la moindre idée... Ça, c'est de l'info, avouez-le ! Toujours est-il que cette erreur a été corrigée et que désormais, vous pouvez trouver les six produits que nous allons vous présenter chez tous les bons revendeurs.

Commençons le DMK, le plus petit de la bande ! 30 grammes seulement, ce qui en fait le plus léger au monde, 128 Mo en flash, un petit écran et une finition soignée, argent et bleu. Classique, bien qu'un peu cher face à un Muvo, son concurrent signé Creative : à peine moins de 150 euros.

Passons aux FY-100 ! Look très sympa pour ces deux baladeurs tout blancs, à mémoire flash de 128 et 256 Mo. On y loge des cartes mémoires SMC. C'est vraiment le petit gadget à s'accrocher autour du cou, ce dont les Japonais raffolent. Ils intègrent par ailleurs un tuner FM et vous pourrez donc écouter la radio pendant les 18 heures d'autonomie de la batterie. Comptez 165 euros pour le 128 Mo et un peu moins de 200 pour la version 256 Mo.

Paradoxalement, le FY-200, qui est le dernier-né, s'avère pourtant être le grand-frère des FY-100. Etrange famille ? Passons sur les mœurs coréennes pour s'y intéresser. C'est bien simple, il a tout. MPIO a tout d'abord tenté de miniaturiser le produit (86,2x30x16 mm) pour que vous puissiez en faire vraiment n'importe quoi.

Dans sa boîte, on découvre une housse, mais – plus étonnant – un brassard sport, un cordon pour le cou et un clip ceinture ! L'accessoire de mode ultime pour les collections printemps 2004 ? En tout cas, son écran s'adaptera à votre garde-robe, puisque vous pouvez changer le rétro-éclairage (vert ou orange) et éditer vous-même vos fonds d'écran ! 128, 256 et 512 Mo au choix pour la capacité, MP3, WMA ou ASF pour les formats audio supportés.



1

A noter, bande de pirates, que la compatibilité WMA DRM permet de télécharger légalement de la musique sur Internet. Plus intéressant encore, on peut enregistrer et compresser directement depuis n'importe quelle source audio externe, ou depuis le tuner FM . Sans oublier un equalizer cinq bandes disposant de sept « presets ».

Comme pour tous les produits de la marque, l'offre logicielle est impressionnante. Ici, les drivers et les softs sont bétons, que ce soit pour PC ou pour Mac ! RealOne Player, Windows Media Player, RealAudio, iTunes version 2, 3 et 4... Questions sous, déplacez-vous vers la caisse : 200 euros pour la version de 128 Mo, un peu plus de 250 pour la 256 Mo et 350 pour le must : la version 512 Mo.

Pour changer un peu, passons au CL-100, un lecteur CD ! Pas grand-chose à signaler, sinon qu'il est particulièrement fin (17 mm d'épaisseur) et qu'il dispose d'un tuner FM. Classique pour cette marque. Comptez dans les 230 euros tout de même. On est haut de gamme ou on ne l'est pas !

Voici venue l'heure de l'entrée triomphale des deux killers : le PD-100 et le HD-100. Au premier coup d'œil, on croit

poche !



2 Carré.
La forme est visiblement à la mode. Très compact, ce FD-100 semble indestructible.

1 Entrée de gamme.
Ce lecteur MPIO vaut bien des lecteurs de marques concurrentes.

3 A plat.
Un peu cher, mais stylé... Et surtout très bien fini !

4 et 5 Jumeaux.
Deux produits d'exception, avec toujours le même souci de perfection.

6 iPod ?
C'est la réponse du berger à la bergère.

reconnaître un Muvo Square de Creative et un iPod d'Apple. Effectivement, les deux sont des tueurs à gages. Et ne vous avisez pas de les traiter de copieurs, ils le prendraient mal.

Pour le FD-100, on retrouve une fois encore les caractéristiques maison : mémoire flash de 128 ou 256 Mo, télécommande rétro-éclairée, tuner FM et possibilité d'enregistrement. On peut lui faire manger des cartes SMC. La "petite" version est disponible en trois coloris (argent, bleu et rouge) au prix approximatif de 225 euros.

La grande, la maousse, la colossale, à un prix avoisinant les 275 euros. Pourquoi se priver des 128 Mo en plus ? Peut-être souhaitez-vous l'avoir en rouge, couleur non-disponible sur la version 256... Les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas !

Cela dit, le dur à cuire de MPIO reste le HD-100. Un best-seller ! Avec son disque dur de 20 Go, il coûte moins de 400 euros et permet de stocker tranquillement ses 500 albums. Il dispose aussi d'une interface USB 2, ce qui – compte tenu de sa capacité – vous évitera de vous endormir devant sa bécane pendant les transferts. La surprise du chef : un tuner FM bien sûr. On remarquera surtout que cet iPod-killer dispose d'une finition argentée du plus bel effet.

Rapidement, tous ces produits vont faire parler d'eux. MPIO est un géant mondial, et ce sera peut-être l'occasion de voir une baisse de prix notable sur tous les lecteurs nomades haut de gamme. En tout, profitez de vos derniers jours de vacances pour aller les voir en magasin, ils valent tous le détour sans exception.

HARDWARE

PHILIPS AURILIUM PSC 805

Home Cinema chez les autres

La célèbre marque de réfrigérateur pense à tous ceux qui aiment bouger sans pour autant délaisser le confort de leur petit intérieur. Avec cette nouvelle carte son externe, il vous suffira d'avoir un port USB 2.0 pour retrouver toute la magie du home cinéma. Que vous soyez donc équipé laptop ou desktop, aucun problème : le son en 24 bits sera au rendez-vous. Bien sûr ici, c'est surtout l'esthétique qui prime. Telle une PS2, cette Aurilium peut se tenir à l'horizontale ou à la verticale, histoire de mieux se faire remarquer. Sa finition argentée et ses petites diodes la rendaient suffisamment attrayante à nos yeux, messieurs les Scandinaves, point trop n'en faut. Un peu de tenue, que diable ! Remarquez, de la tenue, elle en a : tant au niveau du prix (même pas 100 euros) que de la restitution du son. Idéal pour ceux qui ne recherchent pas une bête de course, mais qui souhaitent donner un petit cachet à leur installation. On notera aussi le soft, Sound Agent 2, qui permet grâce à son interface simplifiée d'utiliser au mieux sa carte.

http://www.philips.com/ce



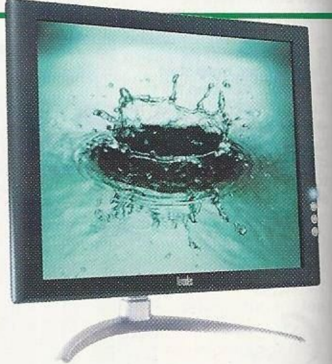
HERCULES PROPHETVIEW II 191 BLK

Blague : Hercules sort un écran colossal

Visiblement content du succès de ses écrans LCD 17" Prophetview 920 Pro, Hercules sort carrément un 19" tout de noir vêtu. Comme pour ses prédécesseurs, le design est soigné. Mais pour près de 800 euros, on est en droit d'attendre un peu plus que du maquillage. Sur ce point, Hercules est irréprochable. Boutons rétro-éclairés reprenant la teinte de bleu adoptée par Hercules sur les ventilateurs de ses fameuses cartes graphiques 3D Prophet, élégant capot métallique sur la face arrière orné du logo Hercules, pied métallique en forme de croissant de lune et bien d'autres touches personnelles.

OK ! Mais niveau technique ? Eh ben là aussi, c'est du tout bon ! La dalle 19 pouces SXGA (1280x1024) propose une profondeur de couleur de 8 bits (soit 24 bits RGB) pour un total de 16,77 millions de couleurs. L'angle de vision est très étendu (horizontal 170°/vertical 170°) et le contraste est excellent (500:1). La luminosité est de 250 cd/m_. Problème : le temps de réponse de 25 ms est un peu trop élevé pour contenter les gamers les plus intransigeants. Cela dit, nous nous en contenterions bien à la rédac' !

Pour sa connectique, l'écran est doté d'une double entrée analogique-numérique (VGA et DVI). Classique ! Il est possible bien sûr de connecter simultanément deux PC. Le bras articulé remplit parfaitement sa tâche et il est surtout possible de le fixer au mur, ce qui en fait une jolie TV plate pour peu qu'on lui colle un tuner comme ceux que la marque propose.



EN BREF

Effet tunnel

Pour tous ceux qui ont des interférences sur leurs lignes téléphoniques à cause de l'ADSL, TRUST sort un petit filtre diviseur qui fera la chasse au petites coupures et autres fritures déplacées.



www.trust.com

Sony VS Nintendo

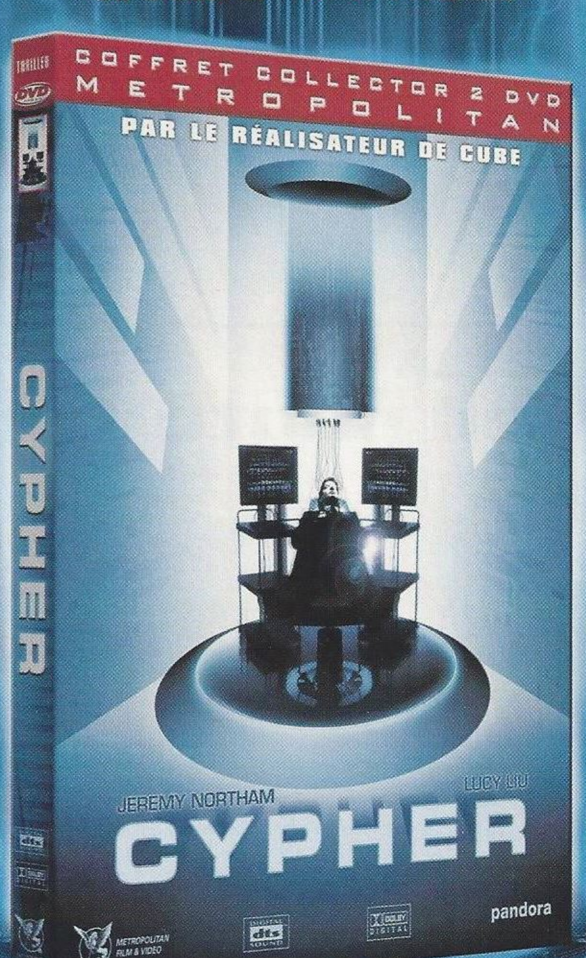
C'est de la console, mais on s'en fout. C'est Noël, et il est tard. Voici donc le premier jet des designers de SONY concernant sa console portable, la PSP. Elle est censée faire téléphone et tout et tout. Rendez-vous pris pour Noël 2004.



N'OUBLIEZ JAMAIS QUI VOUS ÊTES

"Après CUBE, Vincenzo Natali passe à la vitesse supérieure."
STUDIO

"On a adoré." ★★★ PREMIÈRE



DVD 1 : LE FILM

• LE FILM en VF et VO 5.1 DOLBY DIGITAL et 5.1 DTS • LES SOUS-TITRES FRANÇAIS • LE COMMENTAIRE AUDIO du réalisateur, du scénariste et du superviseur des effets visuels (vost) • LES SCÈNES COUPÉES avec ou sans commentaire audio du réalisateur (17 mn / vost) • BONUS CACHÉ (vost)

DVD 2 : LES SUPPLÉMENTS

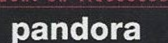
• INTERVIEWS EXCLUSIVES du réalisateur, du scénariste et de l'équipe du film (37 mn / vost) • LES EFFETS VISUELS (23 mn / vost) • LE TOURNAGE DU FILM commenté par le réalisateur (20 mn / vost) • LES BANDES-ANNONCES DES FILMS D'ESPIONNAGE (12 mn / vost) • LES GALERIES PHOTOS ANIMÉES : les projets d'affiches, les dessins, la production et les storyboards (18 mn) • LA FILMOGRAPHIE DU RÉALISATEUR avec les bandes-annonces de Cube et Cypher (vf / vost)

DISPONIBLE LE 22 JANVIER 2004







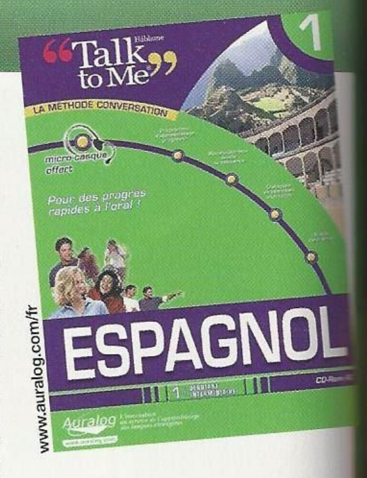






AURALOG TALK TO ME

¡ Una Cerveza por favor, los amigos !



www.auralog.com/fr

Toujours dans la lignée des bonnes résolutions, vous allez nous faire le plaisir de vous mettre aux langues étrangères. On ne sait jamais, sur un malentendu, pendant l'été 2004… Plus sérieusement, Auralog propose plein de méthodes multimédia pour l'apprentissage de pas mal de langues. La raison de sa présence dans cette rubrique ? Le casque est offert. Il est souple, muni d'oreillettes caoutchoutées qui… Mais non ! Le soft est très bien pensé, disponible en plein de versions suivant votre niveau, et il vous accompagnera pour l'oral (*Talk To Me*) voire pour l'écrit en plus (*Tell Me More*). Grâce au casque et à la reconnaissance vocale, vous évaluez votre prononciation et corrigez vos erreurs jusqu'à ce que votre accent soit parfait. Cela marche étonnamment bien, même si le soft semble un peu forcer le trait. Vous pourrez même dialoguer avec l'ordinateur, si le cœur vous en dit. Une bonne idée au passage : la modélisation en 3D d'une bouche qui articule du mieux qu'elle peut. Comme tous leurs concurrents, ces logiciels proposent des exercices pratiques comme des associations mots/images, des dictées et autres mots croisés. Enfin, des vidéos culturelles permettent de se familiariser, entre guillemets, avec les us et coutumes des pays concernés. Les débutants peuvent y aller les yeux fermés… Mais les oreilles grandes ouvertes !

KYOCERA FINECAM SL300R

Appareil photo tordant

Ce petit appareil photo a une bonne tête et rien que pour cela, il mérite de figurer dans ses pages. Minuscule, puisque épais de seulement 1,5 cm pour une longueur de 10 cm, il s'articule sur près de 300° pour vous permettre de prendre des photos n'importe où et n'importe comment. Rapide avec 3,5 images/s, il fera de vous un paparazzi semi-professionnel. Idéal pour prendre des photos sous la jupe de Socrates ! Son capteur CCD compte 3,3 millions de pixels et permet de monter jusqu'à la résolution de 2048x1536. Les focales du zoom 5,8-17,4 mm correspondent à un 38-115 mm en format traditionnel. La présence d'un tel zoom est rare, pour ne pas dire unique, sur un appareil de si petite taille ! En sus, la nouvelle technologie RTUNE est de mise. Deux processeurs s'occupent de prendre les photos en rafale (et pour une fois, l'autofocus suit), d'avoir une optimisation des rendus couleurs et de compresser le tout au mieux pour tenir sur la carte mémoire SD de 16 Mo offrant une bande passante de 10 Mo/s. Le convertisseur analogique/digital fonctionne sur 16 bits en interne, soit 65536 nuances pour chacune des trois composantes RVB et sur 12 en sortie. Pêle-mêle : 7 modes de prises de vue, 5 modes flash, 6 réglages possibles de la balance des blancs et la possibilité de filmer à 30 images/s en VGA. De quoi justifier son prix qui frôle la barre des 400 euros !

www.kyocera-yashica.fr

EN BREF

Que dalle !

Samsung, comme toujours, se montre avant-gardiste dans le domaine du plat. Ce mois-ci, le groupe coréen a fait savoir qu'il avait une dalle prévue pour début 2004 avec un temps de réponse de… 12 ms ! Enfin !



Sony x 8 = …

Sony arrive enfin sur le marché des graveurs de DVD+R 8x avec ce DRU-530A. Pour ce qui est des DVD-R, DVD+RW et DVD-DW, on reste en 4x. Pour 300 euros !



HARDWARE

HERCULES 3D PROPHET 9600XT

Trois-quarts de gamme


www.hercules.com

Après ses 9800XT haut de gamme, Hercules nous dévoile sa 9600XT censée être le renouveau de son milieu de gamme remplaçant les 9600 Pro. Compte tenu de la puissance de la carte, on serait tenté de la mettre un poil au-dessus, dans notre échelle de valeurs. Sobrement prototypée RV360, elle ne se différencie de son aïeul que par quelques détails, mais qui ont leur importance. La fréquence du GPU qui passe de 400 à 500 MHz. Celle de la mémoire reste à 325 MHz. Lecteurs, vos paupières sont lourdes. Le ventilateur ressemble à s'y méprendre à celui de la 9700 Pro. Toujours quatre canaux de pixels et deux vertex shaders avec une interface mémoire de 128 bits. 128 Mo de mémoire DDR pour ce modèle. Une nouveauté liée aux modèles XT, l'Hyper-Z III+ avec son taux de compression de 24 pour 1, soit trois fois plus qu'auparavant. Lecteurs, vous dormez ! Bien bien bien… Bon le prix ? 250 MHz ! A peu près...

SPARKLE SP8838U-PT

Changez-moi ce nom, tout de suite !

www.sparkle.com.tw

Derrière ce sinistre patronyme se cache une GeForce FX 5950 Ultra. On se réveille ? Bien évidemment, la carte compte parmi les meilleures du moment. Avec une interface mémoire de 256 bits, un GPU cadencé à 475 MHz et 256 Mo de DDR qui moulinent à 950 MHz, c'est le paradis. Les RAMDAC sont eux chronométrés à 400 MHz, ce qui leur permet de supporter l'affichage QXGA. On trouve toutes les dernières générations de technologies nVidia. De nouveaux pixels shaders, le 128 bits studio-precision pour corriger le manque de précision, l'Intellisample pour un meilleur anticrénelage et plein d'autres choses encore. Par exemple : les pilotes unifiés ForceWare et toute la suite logicielle qui va avec, la prise en charge de l'OpenGL 1.5, des vertes et des pas mûres comme le nView, le Vibrance Control… Au final, ne retenez qu'une chose : c'est le plus gros processeur, vous pourrez enfin dire que vous avez la plus grosse. Alors, tenté par l'expérience ? Le prix ? Il n'est pas communiqué, ça doit être gratuit… dans la limite des stocks disponibles. C'est une blague, revenez !

EN BREF

IIYAMA télé qui m'appelle



Deux nouveaux écrans avec 16 ms de temps de réponse chez IIYAMA. Le PLE430-W et le 431S-W équipés en plus d'enceintes et d'une entrée DVI-D. Ces deux excellents produits sont vendus environ 525 et 555 euros.

Bureau de star

La nouvelle suite StarOffice est disponible. Alternative bien moins onéreuse que la suite Works ou Office de Microsoft, les fichiers sont néanmoins parfaitement compatibles. Si vous devez vous payer une licence en 2004, pourquoi pas celle-ci, à moins de 120 euros.





ROCHAINEMENT...
X2
THE THREAT
'L'Elite du 21ème siècle'
PCZONE
www.x2-lejeu.com
DEEP SILVER
PC CD
NVIDIA
Rue-Hardware
diffusion
WWW.SGDIFFUSION.FR
EGOSOFT

HARDWARE

ARCHOS AV300 ET AVCAM 300

Couteau suisse

Connu et reconnu pour ses lecteurs MP3, Archos revient avec un bloc “tout en un”. L'AV300, c'est avant tout un disque dur : 20, 40 ou même 80 Go. A partir de là, grâce à son large écran (environ 3"8 de diagonale), tout est permis, comme lire des vidéos au format MPEG-4 SP avec un son MP3 par exemple. La résolution de ce format particulier monte à 640x368 et 25 frames/s.

Cela en fait un très bon lecteur de salon d'appoint pour ses DivX. D'ailleurs, il est livré avec une télécommande. Vous pouvez aussi lire des MP3 ou les enregistrer. Ils seront compressés à 192 kb/s. Pour ce faire, il y a une entrée mini-jack stéréo. Vous pouvez aussi encoder vos vidéos à la main. Les AV300 récupèrent les vidéos via le composite ou le S-Video. Une tonne d'accessoires sont disponibles, comme le JBM Memory Card Readers qui récupère vos photos sur cartes CompactFlash et SmartMedia. Une bien belle visionneuse qui épatera vos amis réunis pour un apéro-photo inoubliable.

Mais le must reste d'avoir l'AVCam 300. Tel Goldorak et son Fossoirak, le tout se transforme en l'ultime Juggernaut : l'appareil le plus gros du monde et le moins maniable. Doté d'un capteur de 3,3 millions de pixels, cette enclume s'en sort uniquement par le fait qu'elle est la seule enclume à être aussi un caméscope numérique. C'est l'occasion de profiter de son optique Ricoh avec son zoom optique 3x et 10x en numérique. Vos œuvres cinématographiques seront instantanément enregistrées en DivX.

Du coup, vous ne saurez plus où donner de la tête : à voir sur l'écran LCD, sur la télé, sur le PC via l'USB 2. Et si la télé est l'écran LCD de votre PC, comment fait-on ? Enfin, comme c'est la fête, on va continuer gaiement. Promotion : l'AVCam 300 est à moins de 300 euros. Et si vous êtes le pauvre malheureux qui n'a pas eu son AV 300 à Noël, Archos pense à vous, soyez rassurés. Un pack AV320 et AVCam 300 pour même pas 1000 euros. Ben oui, rappelons quand même qu'un AV320 coûte dans les 800 euros, un AV340 (40 Go) avoisine les 900 et le AV380 (80 Go) frôle à lui seul les 1000.



EN BREF

Pioneer en tient une bonne !

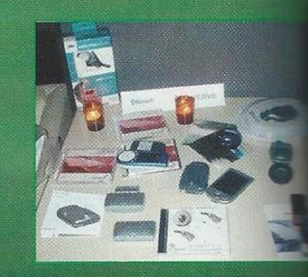
La marque annonce son passage à la gravure DVD double couche, ce qui fait passer la capacité de 4.5 à 5.5 Go. Toujours compatible avec les DVD de salon, on pourra y caser entre 4 et 12 heures de vidéo... Miam !

Dites le avec des blogs

Juste un petit mot pour vous dire que ces agendas secrets offerts à la vue de tous, mélange de mini-sites et de fanzine, sont souvent l'occasion de rencontrer des fanas de jeux vidéo. Allez donc voir à l'url ci-dessous. www.ublog.com

Dentifrice en réseau

Le Bluetooth se porte bien, merci pour lui. Le consortium a annoncé lors des Bluetooth Days qu'un million de puces s'écoulaient par semaine, ce qui va permettre à la technologie de franchir le pas du grand public !





COURAGE, DISCIPLINE, STRATÉGIE, TACTIQUE...
COMBAT MISSION 3
AFRIKA KORPS
67
LA RÉFÉRENCE ULTIME DES WARGAMES CONTRE-ATTAQUE !!
Combat Mission 3 : Afrika Korps vous plonge au cœur des combats les plus intenses de la Seconde Guerre Mondiale. Commandez l'offensive en Crète en mai 1941, engagez l'ennemi en plein désert nord-africain de 1940 à 1942 et rendez vous en Italie et en Sicile au beau milieu de combats véritablement enflammés !
PC CD-ROM
COMBAT MISSION 3
AFRIKA KORPS
PC CD
12+
www.pegi.info
BATTLEFRONT.COM
RETROUVEZ TOUTE LA COMMUNAUTÉ ET TOUTE LES INFOS SUR :
WWW.COMBATFRANCE.COM
cdv
FOCUS

Passez à la vitesse supérieure !

POUR COMMENCER L'ANNÉE SUR DE BONNES BASES, VOICI UNE "CONFIG" LIVRÉE CLEF EN MAIN. A CÔTÉ, VOUS DÉCOUVRIREZ TROIS PC "À LA CARTE". ET POUR TOUTES LES BOURSES !

Si tout s'est bien passé, vous êtes désormais à la tête d'une coquette somme d'argent. Du moins, si vous n'avez pas noyé tout votre entourage sous une pluie de cadeaux. Une visite aux grands-parents pour les étrennes, et il n'y paraîtra plus. Alors que faire des euros qui s'amoncellent sur votre bureau ? Première solution, me les envoyer :

Jérôme Firon - Gen4 PC
22, rue Gustave-Flaubert - 92 500 Rueil-Malmaison

Ou pourquoi ne pas suivre les conseils prodigués dans les quatre pages qui suivent ? Pour vous offrir une toute nouvelle bécane ou enfin renouveler la brouette qui vous sert de PC ! Attention : 2004 est une année prometteuse, et quelques tueries de ce millésime exigeront une machine gonflée à bloc. Alors, donnez-vous la peine de passer dans notre show-room !

Jérôme

FUJITSU-SIEMENS SCALEO 600I D3011

Clé en main !

Vous ne savez pas plus où vous avez mis votre tournevis cruciforme ? Et vous ne savez même pas à quoi ça sert, ce truc ? Ce n'est pas grave... Des ordinateurs sont livrés "clé en main". Vous le branchez et hop, le tour est joué. Et le gagnant du mois est... Fujitsu-Siemens, et son ensemble Scaleo 600i D3011.

Abordable et complet, "l'assemblé" s'est, pour une fois, paré de ses plus beaux atours. Commençons par ce que l'on voit ! Le boîtier "moyen tour" présente l'audio en façade, ainsi que deux ports USB 2.0. Pratique et de bon goût. A l'arrière, on tombe sur de la connectique FireWire, une carte Ethernet (le modem fourni est un 56 Kbps).





Dépeçons la bête, et voyons ses entrailles de plus près. Le processeur est un Pentium 4 C qui mouline à 3,0 GHz. Nous avons donc un FSB de 800 MHz. A vous l'Hyper Threading ! Il est servi avec ses 512 Mo de DDR 333, ce qui est tout aussi bon. Là où Fujitsu-Siemens fait fort, c'est quant au choix de sa carte graphique : il s'agit d'une GeForceFX 5200, et pas n'importe laquelle. 256 Mo de DDR ! Vous voilà rassuré quant à la tournure de vos parties ? Il est assez rare de trouver de telles cartes dans des configurations "prêtes à l'emploi"... C'est la preuve que Fujitsu-Siemens pense à vous, bande de joueurs.

On continue de plus belle avec un disque dur de 160 Go tournant à 7200 RPM, un graveur de DVD+R+RW. Cadeau : un lecteur de carte Flash 6 en 1 (MMC, SDCard, MemoryStick, CF, Microdrive, SmartMedia). Ce petit plus vous ouvre les joies du multimédia, mais ce sont surtout les logiciels offerts à l'achat qui combleront vos désirs les plus fous, comme connaître par cœur le tracé des départementales avec Autoroute 2002. En fait, c'est toute la panoplie logicielle Works Suite qui est de sortie. **Works 7, Word 2002, Money 2003,** Autoroute 2002, Picture It ! 7... et la fameuse encyclopédie de Monsieur Bill Gates, Encarta dans sa version 2003. A côté de ça, Adobe est là aussi avec son Photoshop Elements 2.0. Mais il s'agit du seul éditeur à apparaître aux côtés des logiciels Microsoft. Tant pis pour les jeux !

Reste un clavier et une souris basiques, et un kit de deux enceintes. On regrettera le côté faiblard de la partie audio, mais au prix auquel ce Scaleo est proposé, on ne peut pas tout avoir. Tout juste 1400 euros avec un écran CRT 17" ou 1600 avec un écran plat 15". Reste, pour 1270 euros environ, la version sans moniteur. Pour tous ceux qui ne veulent pas passer leur temps en magasin, ça reste un excellent choix. D'autant que le constructeur suit le PC pendant un an. Alors ? Elle n'est pas belle, la vie ?

Voici l'occasion de voir tous les composants qui présentent le meilleur rapport qualité/prix à l'heure actuelle. La solution rêvée pour ceux qui n'ont qu'un petit budget pour s'acheter un PC, ou ceux qui veulent modifier à moindre frais leur configuration. N'hésitez pas à piocher parmi toutes les autres sélections présentées : c'est à vous de gérer votre budget !

Moins de 1 000 euros

1. PROCESSEUR

Référence : ATHLON XP 2600+ Barton avec ventilateur

Constructeur : AMD

Description : 1,91 GHz, bus à 333 MHz 128 Ko de cache de niveau 1 et 215 Ko de niveau 2.

Prix : 120 euros avec dissipateur

2. CARTE MÈRE

Réf. : A7N8X Deluxe Revision 2

Constructeur : Asustek

Description : Elle a tout : AGP 8x, Dual DDR PC3200. on se servira de son chipset nFoce pour le son, servi en 5.1.

Prix : environ 120 euros

3. MÉMOIRE

Réf. : DDR 512 Mo PC 2700

Constructeur : Danelec

Description : On préfèrera mettre quelques euros de plus et prendre de la mémoire certifiée. Prudence est mère de sûreté.

Prix : environ 120 euros

4. CARTE GRAPHIQUE

Réf. : 3D Prophet 9600 256 Mo

Constructeur : Hercules

Description : Dépêchez-vous ! La XT est sortie et la 9600 256 Mo est en plein déstockage. AGP 8x, Ramdac en 400 Mhz.

Prix : environ 190 euros

BOÎTIER

Référence : MX90

Constructeur : Morex

Description : Moyen tour, 4 emplacements en 5"1/4 et 6 en 3"1/2. Alimentation 300 W et 3 ventilateurs, dont un en façade.

Prix : environ 70 euros

5. CARTE SON

Réf. : Fortissimo III 7.1

Constructeur : Hercules

Description : Du 7.1 pour trois fois rien ! Dolby Digital EX 7.1, sorties analogiques/SPDIF, DSP Cirrus Logic CS4624...

Prix : environ 65 euros

6. DISQUE DUR

Réf. : 180 GXP 80 Go

Constructeur : Hitachi

Description : Interne, Ultra DMA 100 avec un temps d'accès moyen de 8 ms. 7200 RPM et 2 Mo de cache. A acheter en OEM.

Prix : environ 80 euros

7. LECTEUR DVD

Réf. : Lecteur DVD 48x/16x/16x

Constructeur : MSI

Description : Interne IDE, vitesse de lecture DVD : 16x, vitesse de lecture CD : 48x.

Prix : environ 40 euros

8. MONITEUR

Réf. : CRT - LM704UTA

Constructeur : IIYAMA

Description : Voici un tube HighBrightness 17 pouces, équipé d'un Diamondtron NF, d'un pas de masque de 0,25 mm.

Prix : environ 220 euros


1


2


3



4


5


6


7


8

TOTAL MINIMUM | 905 €

Et ça tourne ! Bien sûr, ce n'est pas une bête de guerre, mais à ce prix-là, il ne faut pas trop en demander. Cela dit, des gens très bien continuent de jouer avec des PC moins bien lotis. Mais si vous voulez les épater, c'est le moment où jamais de vous lancer ! Pour une si modique somme, c'est pratiquement donné.

TOTAL MAXIMUM | 1 000 €

Pour presque 1000 euros, vous avez la totale : un ensemble clavier-souris de bonne facture (Microsoft Wireless Desktop Optical pour moins de 90 euros) et un kit d'enceintes 5.1 pour pas cher : le Trust 4500P 5.1 Home Theatre qui vaut dans les 50 euros. Pour profiter du 7.1 de la Fortissimo, associez-y vos anciens haut-parleurs... Bingo !

HARDWARE

Cette fois-ci, on passe dans la catégorie supérieure. Voici la machine recommandée à l'heure actuelle. Elle vous permettra de tenir bon face à la déferlante de blockbusters à venir cette année. On y trouve tout ce qu'il faut, notamment pour lutter contre le bouffage de ressources futur de Half-Life, notamment la carte "associée" à son lancement, la 9800 XT.

Moins de 2 500 euros

1. PROCESSEUR

Réf. : PIV 3.2 FSB 800 MHz
Constructeur : Intel
Description : 3,2 GHz -Socket 478, Hyper Threading, FSB 800 MHz, niveau cache : L1=8 et L2=512 Ko.
Prix : environ 450 euros.

2. CARTE MÈRE

Réf. : P4P800S-E Deluxe
Constructeur : Asustek
Description : Chipset Intel 848P, FSB 800 MHz, DDR PC 3200/2700/2100, AGP 8x alimenté en 1,5V et 0,8 V.
Prix : environ 120 euros

3. MÉMOIRE

Réf. : TwinX 2x512 Mo XMS3200 CAS 2
Constructeur : CORSAIR
Description : 2 barrettes de 512 Mo DDR, XMS3200 (400 MHz), 184 broches.
Prix : environ 300 euros

4. CARTE GRAPHIQUE

Réf. : 3D Prophet 9800 XT
Constructeur : Hercules
Description : GPU à 412 MHz, 256 Mo DDR à 365 MHz, DVI-I, AGP 8x, VGA, TV-Out, bi-écran.
Prix : environ 570 euros

5. CARTE SON

Réf. : Carte son Audigy 2 ZS
Constructeur : Creative
Description : Certifiée THX, son surround complet avec les films en DTS-ES et Dolby Digital EX, et EAX ADVANCED HD 24 bits.
Prix : environ 150 euros

6. DISQUE DUR

Réf. : Diamond SATA 150 200 Go
Constructeur : MAXTOR
Description : Serial ATA, 150 Mb/s, 7200 SATA, cache 8 Mo... Deux connecteurs d'alimentation (prise molex et prise Serial ATA).
Prix : environ 290 euros

7. GRAVEUR

Réf. : DVR-A06
Constructeur : Pioneer
Description : Ce graveur de DVD grave les DVD-R/RW en 4X et les DVD+R/RW. Et il lit tout ce qui est possible de lire.
Prix : environ 200 euros

8. MONITEUR

Réf. : ProphetView 920 Pro Black
Constructeur : Hercules
Description : 17" LCD, pitch 0,264 mm, "réso" 1280x1024, entrée DB 15, temps de réponse : 20 ms, dalle TFT SXGA...
Prix : environ 500 euros

BOÎTIER

Référence : PC-6099
Constructeur : Lian Li
Description : Sans alimentation ! ATX1&2, 4 baies 5"1/4, 8 baies 3"1/2 (dont 5 en interne). Affichage de température et contrôle de la vitesse des rotations des ventilateurs. Un rail pour la carte mère et tout en aluminium. Efficace !
Prix : environ 210 euros


1


2


3


4



5


6


7


8

TOTAL MINIMUM | 2 790 €

On dépasse. Tant pis : ce PC a tout et même trop. Pour la plupart des gamers, certains de ses composants seront superflus. On peut réduire le prix en prenant un autre écran ou un boîtier plus classique. Mais tout de même, avouez que l'ensemble rend plutôt pas mal, non ?

TOTAL MAXIMUM | 2 900 €

On complétera avec un ensemble clavier-souris Microsoft Wireless Desktop Optical qui comprend une souris avec la Tilt Wheel (à peu près 90 euros) et un kit d'enceintes ALTEC LANSING 251 Digital pour 160 euros à peu près. Reste une alimentation standard de 350 Watts (environ 30 euros), et le tour est joué !

L'occasion rêvée de vous présenter des produits de folie. Certains valent le coup et sont "accessibles", comme le processeur 64 bits d'AMD. D'autres, comme le boîtier à 600 euros, font surtout de la figuration et permettent d'exploser le budget : près de 6 000 euros... Aïe ! Au passage, admirer les 3 Go de DDR à 1 800 euros. Gloups !

1. PROCESSEUR

Réf. : Proces. Athlon 64 3400+

Constructeur : AMD

Description : 3400+ (2,2 GHz), Socket 754, 0,13 μ, L1=128Ko et L2=1 Mo, Hyper Transport... Vendu avec son ventilateur.

Prix : environ 750 euros

2. CARTE MÈRE

Réf. : K8V Deluxe

Constructeur : Asus

Description : ATX, Socket 754, AGP8X, S/PDIF, FireWire, RAID, USB 2.0, Serial ATA, WOR, WOL, HyperTransport, and Gigabit LAN.

Prix : environ 165 euros

3. MÉMOIRE

Réf. : DDR 1 Go PC3200

Constructeur : Danelec

Description : 184 broches acceptant la DDR 3200 avec FSB 400 MHz. DIMM 184 broches, 400 MHz, 6 à 8 Ns.

Prix : environ 1800 euros les 3 Go

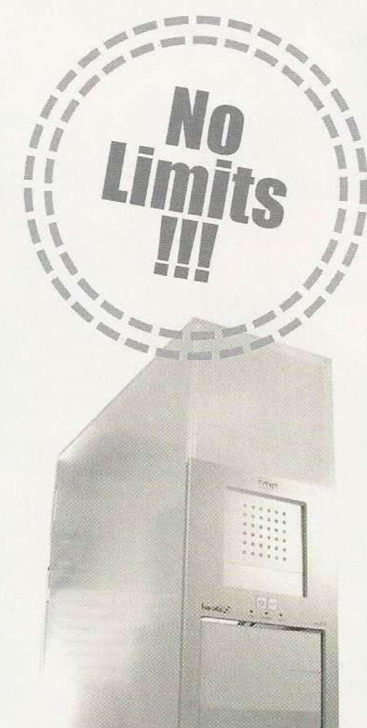
4. CARTE GRAPHIQUE

Réf. : FX 5950 Ultra

Constructeur : MSI

Description : GPU nVidia GeForce FX5950 Ultra à 475 MHz, 256 Mo DDR à 950MHz, AGP 8x, CineFX 2.0.

Prix : environ 600 euros



BOÎTIER

Référence : Cristo
Constructeur : Bacata
Description : Entièrement en plexiglas transparent, c'est le rêve des fans de tuning. Fragile, mais une fois vos jolis néons installés, il pourra aussi servir de sapin de Noël. Trop tard ?
Prix : environ 600 euros

5. CARTE SON

Réf. : Audigy2 Platinium EX

Constructeur : CREATIVE

Description : Boîtier externe. Enregistrement direct en 24 bits/96kHz et ASIO2, DAC 24 bits/192 kHz multiples. THX !

Prix : environ 300 euros

6. DISQUE DUR

Réf. : Caviar WD2500JD 250 Go

Constructeur : Western Digital

Description : Série Limitée, S-ATA 7200 tours/minutes, temps d'accès 8,5 ms, 8 Mo de cache, 250 Go.

Prix : environ 340 euros

7. GRAVEUR

Réf. : DVD+R/RW-R-RW 4x

Constructeur : STOREQUEST

Description : DVD-R 4x, DVD-RW 2x, DVD+R 4x, DVD+RW 2,4x, CD-R 16x, CD-RW 10x. CD-ROM 40x et DVD en 12x.

Prix : environ 310 euros

8. MONITEUR

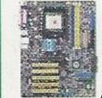
Réf. : CRT - T966

Constructeur : EIZO

Description : Moniteur CRT 21", dalle plate, pas de masque 0,24 mm, résolution 2048x1536 pixels à 80 Hz...

Prix : environ 1100 euros


1


2


3


4


5


6


7


8

TOTAL MINIMUM | 5 965 €

On dépasse aussi. Mais bon, il n'y a pas de limites. Pour la plupart d'entre vous, même si vous êtes un "hardcore gamer", certains de ses éléments ne vous seront d'aucune utilité. Pour un prix "plus abordable", choisissez un autre écran ou un boîtier plus classique. Mais quel dommage !

TOTAL MAXIMUM | Euh, au moins ça !

UN système de water-cooling, des néons, du wi-fi ou du Bluetooth... On peut encore en mettre des choses du moment que la carte bleue passe. Pour ma part, il y a longtemps qu'elle serait morte... Mais pour vous, peut-être, si votre banquier lit *Gen4*. Qui sait ?

ACTION

BREED

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Des environnements vastes et magnifiques, des vagues incessantes d'ennemis, et surtout des véhicules très sympas. Seul ou à plusieurs, c'est déjà très prometteur !



Halo débridé !

BRAT DESIGNS ARRIVE AU TERME DE SA GESTATION. PEAUFINÉ À L'EXTRÊME, CE HALO-LIKE DÉPASSERA L'ORIGINAL SANS TROP DE PROBLÈME. GROS PLAN SUR UNE VERSION PRESQUE DÉFINITIVE ET DÉJÀ JOUISSIVE.



ACTION

BREED



LE GROS ATOUT DE BREED RESTE SA TECHNICITÉ.

Rappelons-nous le lancement de la Xbox. Le jeu du moment sur cet ersatz de PC était un shoot bio-mécanique opposant des unités extra-terrestres à une horde de guerriers, ayant à leur disposition une tonne de véhicules et un armement futuriste. Les années ont passé, bon an mal an, et Halo est enfin sorti sur PC. Triste fin pour un titre démentiel qui a fait le bonheur des fans de Multi. Heureusement pour les gamers de l'extrême, Breed pointe le bout de son nez.

La recette reste la même, mais elle a été remise au goût du jour. Pour sauver la Terre d'une invasion d'aliens ayant plus à voir avec des robots qu'avec des monstres à cinq pattes, vous avez une petite escouade sous vos ordres, et pouvez contrôler chaque soldat d'élite indépendamment ou les diriger via un menu simple. Déplacements, formations, échange de munitions ou de kit de santé... L'ensemble s'avère simple mais efficace.

La vingtaine de missions contenues dans la campagne Solo, tutoriaux compris, fait la part belle à l'action. Dans le réticule de votre arme apparaît le prochain *waypoint* à atteindre coûte que coûte. Quelle que soit l'arme choisie, elle propose, comme de coutume, un deuxième tir. On retrouve tous les standards du genre : le sniper, le gros bourrin, l'intermédiaire... Et vu l'étendue des maps, le sniper se révèle très vite être un atout de taille.

Si les premières missions vous font marcher gentiment dans les îles tropicales servant de bases avancées, rapidement le décor change et les moyens de locomotion aussi. Des jeeps, des tanks voire des forteresses volantes ou spatiales, tout est bon pour casser de l'envahisseur. C'est sur le Darwin, le vaisseau mère, que votre patron bionique vous indiquera la marche à suivre.

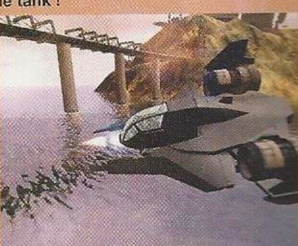
Une seule certitude, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. Si dans chaque mission votre tâche principale consiste à tirer sur tout ce qui bouge, vous aurez tout de même quelques subtilités à comprendre. Pas de quoi fouetter un chat non plus ! Disons que le scénario est intéressant et qu'entre l'escorte d'ingénieur, les assauts massifs et l'épluchage de pommes de terre au lance-grenades, l'histoire se tient.

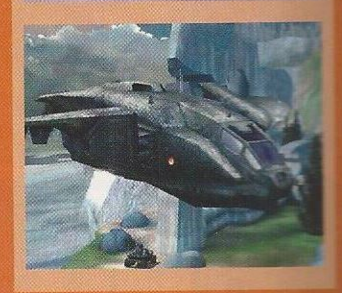




BREED vs HALO

Voici un petit "comparo" qui n'a d'autre intérêt que d'enfoncer le clou. Breed est supérieur au titre de Bungie sur quasiment tous les points. Le principal, c'est la finition. Et là, il n'y a pas photo compte tenu de la version PC d'Halo. Niveau armement, on va dire que c'est du 50-50, les armes de Breed étant moins spectaculaires mais peut-être plus efficaces pour un jeu estampillé "shoot classique" au final. Reste les véhicules, et là encore, c'est du tout bon pour Breed, ne serait-ce qu'au point de vue du pilotage. Allez, plus qu'un mois, et vous serez dans le tank !









1 Covoiturage. Les véhicules se révèlent parfaits pour déconner à plusieurs.

2 Cinématique. Entre chaque mission, le chef donne ses ordres et une petite saynète fait le point sur la topologie du lieu à dévaster.

3 Noël. D'une mission à l'autre, l'environnement change du tout au tout.

4 Cafards. Vous aurez droit à ces satanées bestioles qui viendront vous tirer dans les pattes.

5 Interface. En haut, les ordres. En bas, la santé et l'armement. Et dans le viseur, les indications de la mission.

6 Sniper. Sans doute l'arme à privilégier au début pour s'en sortir.

Brad dans le pit

Ce studio indépendant a vu le jour en 2000, au nord-est de l'Angleterre. Il a été fondé par Ed Scio et Jason Gee, deux vieux de la vieille. Le premier est développeur depuis Mathusalem et a collaboré entre autres à Airball, Combat Air Patrol et Shadowman. Il dirigeait d'ailleurs la branche R&D d'Acclaim Teeside. Jason, lui, a bossé chez Core et Acclaim, sur Thunderhawk, Forsaken et... Shadowman. Reste une poignée de guérilleros vidéoludiques qui ont comme fait d'armes d'avoir déjà pondu un magnifique moteur maison, Mercury, qui fait son petit effet, aussi bien visuel et qu'auditif !



Le gros atout de Breed reste cependant sa technicité. Les décors sont riches et variés. L'eau est superbement rendue. Dommage, car c'est la mort assurée pour qui ose faire trempette ou en cas de dérapage imprévu de votre véhicule. Les textures, elles, sont magnifiquement "bump-mappées", et les sons s'avèrent impressionnants. Quant à la musique d'ambiance, elle sait s'adapter au déroulement de la partie. **Le gameplay est simplifié à l'extrême et les tutoriaux** du début feront de vous non seulement un tireur d'élite mais aussi un as du volant. Le contrôle des véhicules ne pose aucun problème, car il est bien meilleur que dans un Halo et au niveau du futur Unreal Tournament 2004. De quoi bien s'amuser entre amis sans s'ennuyer un seul instant.
Car Breed, c'est aussi un jeu Multijoueurs. Plusieurs modes assez classiques sont proposés, mais ils ont l'avantage d'être servis par un excellent moteur du jeu. Et c'est un véritable bonheur de passer d'un tank à la course à pied pour finir un mec parti se planquer à l'autre bout du monde. Là encore réside un autre bon point. **Jusqu'à 32 gaillards peuvent s'égorger en DeathMatch** ou en "Protège-moi-la-base" Match. Il était aussi question qu'on puisse débloquer un mode Coopératif pour jouer les parties "Solo" à plusieurs. Ça ne veut pas dire grand-chose, mais bon, l'idée est simple, non ? A voir dans la version définitive, car Breed débarque début février.
A priori, on ne devrait pas avoir de mauvaises surprises, bien au contraire. Vu le soin apporté aux différentes versions que nous avons eues entre les mains, Brat Designs ne joue pas dans la catégorie "foutage de gueule". Faites un petit tour par l'encadré les concernant, vous vous apercevrez qu'en plus, ils ne sont que six sur le projet. (Ndlr : le 6e prend la photo !) Messieurs, chapeau bas !

Jérôme

EDITEUR : Focus
DÉVELOPPEUR : Brat Designs
GENRE : Action
SORTIE : 6 février
SITE INTERNET : www.breedgame.com



CRAZY TAXI 3 : HIGH ROLLER



Rien n'a changé ! Au plus grand plaisir de certains, mais aussi au plus regret des autres...

Hep, taxi !

LE DERNIER OPUS D'UNE SAGA MYTHIQUE VA BIENTÔT DÉBARQUER SUR PC. MAIS COMME DISAIT LE POÈTE, *"AVEC LE TEMPS VA, TOUT S'EN VA..."*

Sorti il y a plus d'un an sur Xbox, Crazy Taxi 3 va bientôt débouler sur nos PC, pour le plus grand bonheur des fans d'arcade. Car il faut bien le dire, le jeu a bien mal vieilli, même si des efforts considérables ont été effectués pour ce portage. Cela dit, il reste efficace, pour peu qu'on ne s'attende à découvrir – ou redécouvrir – le jeu du siècle.

Pour ceux qui débarqueraient de Mars, rappelons que Crazy Taxi vous place dans la peau d'un chauffeur de taxi qui, pour gagner sa vie, doit emmener ses clients à bon port. Aucun patch n'a été prévu, ni pour pouvoir râler contre les autres voitures ni pour écouter Les Grosses Têtes en même temps que l'on joue. Non, le réalisme à ses limites.

D'ailleurs, la conduite surréaliste et le design des chauffeurs ne trompent personne. Aussi caricaturaux que déjantés, ils n'ont rien à voir avec les petits gros à moustache et casquette qui manquent de nous envoyer dans le décor à chaque fois qu'ils empruntent la voie réservée aux bus à plus de 100 km/h.

Si vous parvenez à emmener vos clients où ils le souhaitent en un minimum de temps, vous verrez pleuvoir les pourboires et pourrez ainsi postuler au titre de "chauffeur le plus rapide de l'Ouest". Par ailleurs, plus votre conduite sera sportive, plus ils seront contents et plus le montant de votre cacheton s'en ressentira.

Le principe est d'une simplicité enfantine, si bien que Crazy Taxi s'adresse à tous les publics, aussi bien aux jeunes joueurs qu'aux "gamers" avertis. Ces derniers peuvent faire une ou deux parties, vite fait, pour se détendre... Une foule de modes sont proposés, dont des petits défis très variés.

1 Les fous du volant. Plus votre conduite est folle, plus les clients sont ravis.

2 Les courses juste avant Noël. Cette méthode permet de ne pas faire la queue.

3 Balise. Chaque couleur indique la durée des courses.

4 Défis. Environ 25 vous sont proposés, mais tous ne sont pas très plaisants.

5 Foot US. Celui-là est plutôt sympa, même si c'est le bordel...

IL S'AGIT PLUS D'UNE COMPIL' QUE D'UN JEU À PART ENTIÈRE !



Entre autres, on vous demandera de prendre part à un match de football américain, au volant de votre bolide. Et vos adversaires, eux, conduisent des petites citadines, des grosses berlines... et même d'énormes camions. Un joyeux bordel qui s'avère assez plaisant au bout du compte.

Reste que dans l'ensemble, aucun de ces 25 petits défis ne s'avère réellement passionnant. D'autant qu'à y regarder de plus près, le plaisir que le jeu peut procurer est assez limité. Et les graphismes sont bien trop dépouillés – qui a dit "bâclés" ? – pour être qualifiés d'agréables à l'œil.

La majeure partie des joueurs familiers avec ce concept risque de ne pas y trouver ce qu'elle cherche. On a la désagréable impression d'avoir entre les mains une nouvelle compilation plutôt qu'un jeu à part entière. Enfin, avant d'avoir un avis tranché sur la question, attendons une version test, qui devrait bientôt arriver. Socrates

EDITEUR : Hitmaker
DEVELOPPEUR : SG Diffusion
GENRE : Action
SORTIE : mi-janvier 2004
SITE INTERNET : www.sg-diffusion.com



ETHERLORDS 2

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ce jeu a toutes les qualités du premier et y ajoute une tonne de nouveaux éléments.



Pyrotechniques. Les sorts sont mis en scène de façon magistrale.

Sofnir:

The Airheads caught us unawares. Hellvard was happily carousing with his men when suddenly the Kinets' hostile magic conjured bridges from thin air across the lake. Soon a horde of Kinets, may they be swallowed by,the flames of Chaos, flooded right across to our fortress walls! We've managed to ward them but it has cost us dearly.

Aventure. Les campagnes restent un moyen de se familiariser avec les quatre familles du jeu.

Un RPG à la carte

APRÈS LE SUCCÈS DE SON PREMIER JEU DE CARTES, NIVAL REMET LE COUVERT. NOUVEAUX ARTEFACTS, GAMEPLAY REFONDU...

Le premier Etherlords était à mi-chemin entre Magic et Heroes of Might and Magic. Cette fois, pour le second opus de la série, Nival rajoute une louche de jeu de rôle, histoire de ne pas se cantonner au tour par tour. Manque de pot, on se rend vite compte que la partie aventure n'est pas au niveau du reste. Le jeu demeure avant tout l'occasion rêvée de voir s'entre-tuer des monstres magnifiques, à coups de sorts tout aussi réussis graphiquement. En un mot comme en cent : Etherlords 2 reste bel et bien la suite du un.

La partie RPG, trop linéaire avec sa caméra bloquée sur le personnage, souffre de la comparaison avec les phases de combats en Solo ou en Multi. On commence par deux campagnes au choix, qui en débloqueront chacune une autre. Une fois les quatre terminées, correspondantes aux quatre grandes familles du jeu, une dernière s'ouvre au joueur, celle de l'héroïne, permettant de se constituer l'ultime deck avec toutes les plus grosses bébêtes du jeu.

Votre deck comporte 16 cartes et, pour une fois, on retrouve plus d'artefacts et de sorts de type Magic. Le jeu n'en est que plus riche. Dans le premier, vous deviez « racheter » vos sorts après les combats. Ici, vous ne pouvez les utiliser qu'un nombre de fois limité, mais vous les conservez dans votre réserve.

Par rapport au premier, le gameplay s'avère plus accessible, ne serait-ce que par la présence d'un tutorial. Avec vos decks, vous êtes potentiellement à la tête de 320 sorts et d'une multitude de créatures, réparties autour des éléments naturels. Comme pour le premier opus, Nival suit de près le jeu et la version finale, prévue pour la fin du mois de janvier, intégrera les deux premiers patches américains.

Fort du succès du premier, on se demande vraiment pourquoi ils ont voulu noyer le poisson dans un marécage de RPG ! Espérons qu'à la longue, cela n'entachera pas l'appétit des joueurs qui salivent déjà à l'idée de se relancer dans d'interminables parties en Multi. Rendez-vous le mois prochain pour le verdict !

Jérôme

EDITEUR : Dreamcatcher
DEVELOPPEUR : Nival Interactive
GENRE : Stratégie
SORTIE : fin janvier 2004
SITE INTERNET : www.etherlords.com

LE COURAGE ET LES ARMES
LA VOLONTE ET LES HOMMES
L'INTELLIGENCE ET LES METHODES

"EIDOS NOUS LIVRE LÀ UN CHEF D'ŒUVRE" GEN 4
"COMMANDOS 3 : DESTINATION BERLIN COMBLERA LES AMATEURS DE STRATÉGIE" JVM

COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

DISPONIBLE

PYRO STUDIOS
eidos
www.commandosgame.com

PREMIÈRES IMPRESSIONS
Le jeu paraît un peu daté. Peu d'action, une licence mal exploitée... Reste à espérer que le mode Solo relève le niveau !



CRS. Les deux clans sont bien différenciés et ils ont chacun leurs défauts... et leurs défauts !

Terminator et à travers

AFFUBLÉE DE SA GROSSE LICENCE, CETTE PRODUCTION NE CONVAINCRA PAS LES FANS DE POLITIQUE CALIFORNIENNE.

Un shoot entièrement Multijoueurs basé sur l'univers de Terminator, pourquoi pas ? Après tout, vu le succès d'un Battlefield 1942, on peut aisément imaginer la même chose dans le futur. En plus, tout s'y prête : les clans, les armes, et même le sous-titre : War Of The Machines.

Pourtant, on comprend dès les premières secondes de jeu que c'est fichu. Cette version ne contenait pas la dizaine de missions Solo où l'on incarne Arnold, mais uniquement ce chaotique et navrant mode de jeu à plusieurs. "Plus on est de fous, plus on rit ?" dit-on. Mais on ne va pas rigoler des masses si personne ne remplit les serveurs !

Le jeu n'est pas très beau, ni très jouable par ailleurs, mais son intérêt semble surtout limité. Très limité même. D'un côté, les humains (répartis en plusieurs catégories, du sniper à l'artilleur), de l'autre, les machines (du vieux tank au T1664)... Les deux clans s'affrontent dans des cartes vides à pleurer, et pratiquement pas interactives.

On trouve bien, ça et là, quelques véhicules, mais pour la plupart, on ne peut pas tirer et conduire en même temps. Les armes, elles, sont en nombre très restreint... Et il en va de même pour les items classiques, comme les kits de santé ou les munitions. Les modes de jeu semblent eux aussi datés de Mathusalem. Disons, pour être correct, qu'ils sont très classiques : Team DeathMatch, Capture de Base et tutti quanti.

Le problème demeure : si on enlève la licence, qui d'ailleurs n'est pas si bien exploitée que cela, on tombe sur un jeu sans aucun intérêt. La preuve : les modes Multi proposés ici sont la plupart du temps implémentés dans des titres essentiellement Solo ! Ce qui fait tache quand on a l'étiquette Multi qui vous colle à la peau...

Espérons que d'ici la sortie, qui ne devrait plus tarder, le gameplay soit revu à la hausse, ne serait-ce que sur des points élémentaires comme la vitesse de jeu, les bonus et les armes. Histoire de vraiment faire un bon petit carnage sur ces satanés robots ! On verra bien d'ici là. Promis, we'll be back !

Jérôme

EDITEUR : Atari
DÉVELOPPEUR : Clever's Games Development
GENRE : Action
SORTIE : disponible
SITE INTERNET : www.t3war.com

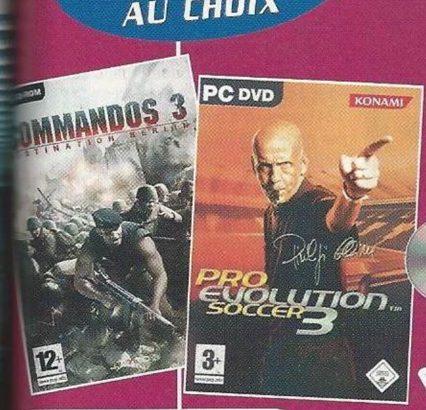
ABONNEMENT

CHOISISSEZ VOTRE FORMULE

1 AN

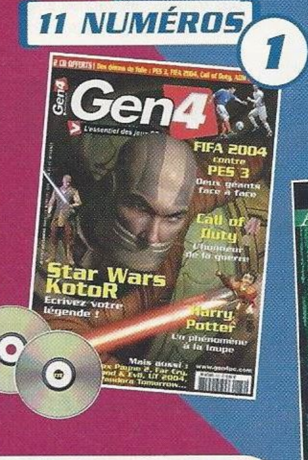








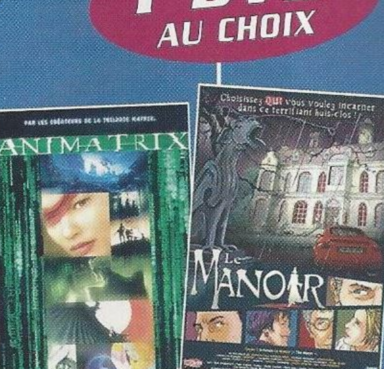
11 NUMÉROS 1



39€,90



1 DVD *
AU CHOIX





REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT



GEN4 PC 173
1 AN-SIMPLE-(2)JEUX-(2)DVD

1 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos à 39,90 € (70 € pour l'étranger)

2 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + JEU à 61 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ JEU : PRO EVOLUTION SOCCER 3 ❒ JEU : COMMANDOS 3

3 ❒ Je m'abonne pour 1 an soit 11 nos + DVD à 49 € (Offre réservée à la France Métropolitaine)
Cocher votre choix : ❒ DVD : Le Manoir ❒ DVD : Animatrix

Adresse de réception du magazine

Nom : ______ Prénom : ______
Adresse : ______
Code Postal : ______ Ville : ______
Pays : ______ Tél : ______
E-mail : ______

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Gen4 Publications

Date et signature (obligatoire) : ______

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Service abonnement
22, rue Gustave-Flaubert
92500 RUEIL-MALMAISON

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification.
Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78).

Calendrier de l'Avent

Le mois de décembre s'est écoulé à une vitesse ahurissante. A l'image de 2003 ! L'équipe se retrouve pour évoquer les grands moments de cette drôle d'année.

12 décembre.
C'est vendredi, jour du poisson. Léo commande son couscous-merguez. A raison de quatre merguez par couscous, de deux couscous par semaine, et de 47 semaines de travail, cela fait 376 merguez. Et à 16 centimètres la merguez, on arrive au total de 60,16 mètres. Léo est estomaqué !

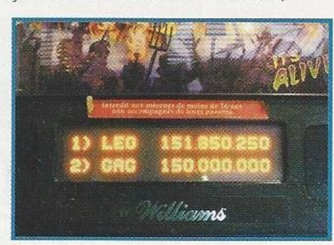
15 décembre.
Encore quelques "press tours", et c'est les vacances. Jérôme en enchaîne trois cette semaine. Stef lance les paris : accident grave, perte de ses papiers, coups de couteaux… C'est ça d'être un grand reporter. 1 m 90 tout de même !

16 décembre.
Un peu éméchée, Ana raconte que Socrates lui a avoué qu'à l'âge de 14 ans, il avait été champion de la Sarthe des mangeurs de choucroute. Léo lance alors à Socrates qui arrive : *"Tiens, v'là le champion !"*. Réponse :*"Raz, tu leur as dit que j'étais champion de gobage d'huîtres étant jeune ?"*.

17décembre.
Socrates est énervé. Il ne comprend pas pourquoi les autres ne veulent plus qu'il prépare le repas du réveillon. "*I trusted you, my friend*", s'esclaffe Léo qui, dans une crise de rire incontrôlable, se cogne la tête contre le scanner à un million d'euros d'Ana. En se relevant, après quelques minutes dans les vapes, il ne se souvient plus de rien.

18 décembre.
Après une nuit entière passée à ressasser tous les souvenirs de la rédac', rien n'y fait ! Léo est toujours amnésique. Pourtant, on tente de lui rafraîchir la mémoire en lui rappelant le crash de la voiture de location durant l'E3, la police de Los Angeles qui s'en mêle, les billets de retour oubliés on ne sait pas trop où, les vaches anglaises à l'ECTS, les excursions à Soho, toutes les stagiaires… Léo n'est plus Léo.

19 décembre.
Stef vient d'avoir Jérôme au téléphone. Il jubile : *"Je te l'avais dit ! Tiercé dans l'ordre ! Et avec les bonus râteaux ! C'est un crack, Jérôme !"*. Du coup, Stef paye ses boules : exit les jeux vidéo, le nouveau Léo se découvre un talent inné pour le flipper. Selon lui, ça ne fait aucun doute : le meilleur,



c'est le Mindjimba Bash, celui qui fait tant de bruit au Roi du Café ! Consternation générale.

22 décembre.
Léo est ravi de rencontrer enfin cet énergumène dont on lui parle depuis 4 jours : Jérôme. Ce dernier rentre… en lambeaux, mais souriant. Un verre de Viandox à la main, histoire de se refaire une santé. Il entreprend à son tour de rendre la mémoire à son chef de rub'. Le plafond qui s'effondre, les coyotes dans le désert, toutes les stagiaires… Rock'n'roll quoi ! Mais rien n'y fait !

23 décembre.
Ana ressort toutes les photos qu'elle n'a pas voulu passer cette année. Ana, c'est 11 magazines par an, à raison de 124 pages et d'environ 10 visuels par page. Ana voit passer à peu près 13 200 images par an. Des vertes, et des pas mûres.

24 décembre.
Sur fond de Bénabar, toute la rédac' commente les photos. Le numéro de janvier dernier écrit en plein air par - 6°, Raz qui se comporte comme s'il avait 15 ans à LA, Jérôme et sa façon si particulière de draguer, Léo qui dort dans sa Twingo au fin fond du parking d'Auchan… Il n'en reste qu'une, celle où il fume en slip à un concert de hip-hop à Londres. Tiens, personne ne la connaissait celle-là…

25 décembre .
A minuit, Léo a enfin le déclic ! *"Rock'n'roll, les gars ! Qu'est-ce que j'ai fait de mes clopes ?"*, marmonne-t-il. *"Tu ne peux pas acheter des clopes !"* lance-t-il à Jérôme qui vient d'en piquer une à Olivier. Eh oui, un nouveau Léo est né. Un ancien en fait, le vrai, celui qui fume.



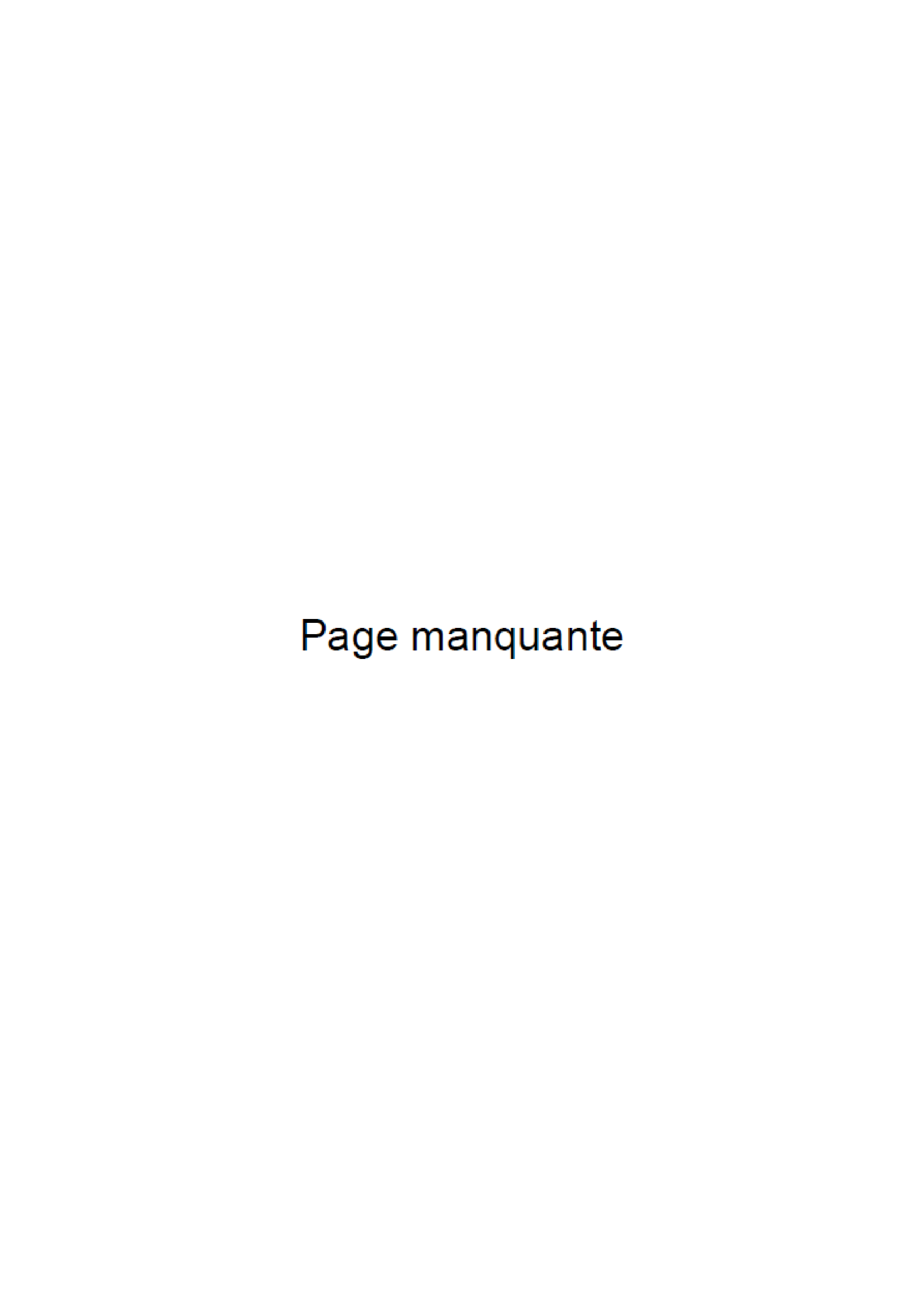
“ Exit les jeux vidéo ! Le nouveau Léo se découvre un talent inné pour le flipper. ”

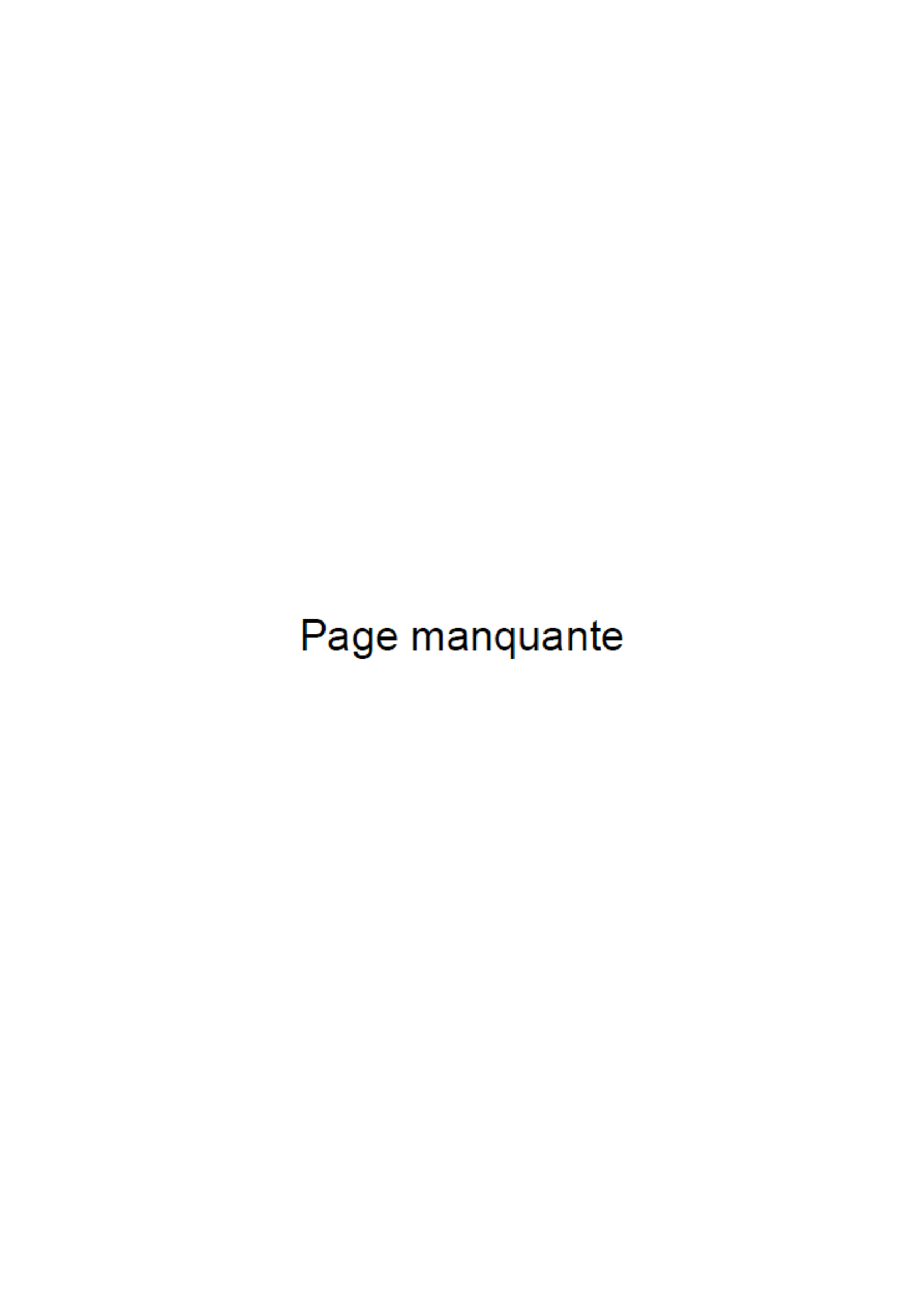
PLANNING DES SORTIES



Ces informations sont fournies par les éditeurs, et les dates annoncées ci-dessous sont susceptibles de changer d'ici la sortie des produits.

NOM DU JEU	EDITEUR	DATE DE SORTIE
Prince of Persia : Les Sables du Temps	Ubi Soft	4 décembre 2003
Lock On	Ubi Soft	4 décembre 2003
Lords of Everquest (VO)	Ubi Soft	4 décembre 2003
LFP Manager 2004	Electronic Arts	4 décembre 2003
Knights of the old Republic	Activision	5 décembre 2003
La Guerre de l'Anneau	Vivendi	5 décembre 2003
Terminator 3 : War of the Machines	Atari	5 décembre 2003
Urban Freestyle Soccer	Acclaim	10 décembre 2003
Full Spectrum Warrior	THQ	Début janvier 2004
Raven Shield : Athenas Sword	Ubi Soft	Janvier 2004
Crazy Taxi 3	SG Diffusion	Mi-janvier 2004
Combat Mission 3 : Afrika Korps	Focus	16 janvier 2004
Chicago 1930	Wanadoo	22 janvier 2004
Söldner	BigBen	30 janvier 2004
Etherlords II	DreamCatcher	Fin janvier 2004
Lords of Everquest (VF)	Ubi Soft	Fin janvier
Conan	TDK	Février 2004
Afrika Korps vs Desert Rats	Monte Cristo	Février 2004
Joint Operations :	Ubi Soft	Début mars 2004
Black Hawk Down : Team Saber	Ubi Soft	Début mars 2004
Far Cry	Ubi Soft	Mars 2004
Splinter Cell : Pandora Tomorrow	Ubi Soft	Mars 2004
Lula 3D	Focus	1er février-2004
The Westerner	Focus	1er février 2004
Gangland	Focus	1er février 2004
Legacy of Kain	Eidos	6 février 2004
Unreal Tournament 2004	Atari	6 février 2004
Blow Out	Vivendi	13 février 2004
X2 The Threat	SG Diffusion	Mi-février 2004
World Championship Pool 2003	SG Diffusion	Mi-février 2004
Drake	Vivendi	20 février 2004
Cossacks 2 : Napoleonic Wars	Focus	1er mars 2004
The Rift Runner	Focus	1er mars 2004
Pro Rugby Manager	Focus	1er mars 2004
Codename Panzers	Focus	1er mars 2004
Knight of the Temple	TDK	Début mars 2004
Sonic Adventure DX	Sega	Début mars 2004
Les Sims 2	Electronic Arts	Début mars 2004
MoH : Batailles du Pacifique	Electronic Arts	5 mars 2004
S.T.A.L.K.E.R	THQ	Printemps 2004
Battlefield 1942 : Vietnam	Electronic Arts	25 mars 2004
Doom III	Activision	Un jour, en 2004
Half-Life 2	Vivendi	Un poisson d'avril ?


Page manquante



Page manquante

L'Atlantide débarque sur Age Of Mythology.

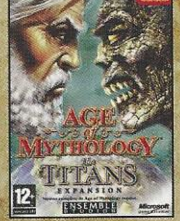
AGE of MYTHOLOGY® The TITANS

L'EXTENSION OFFICIELLE

Un nouveau danger émerge. Les Titans, seigneurs de l'Atlantide, viennent défier les Dieux. Prenez la tête de la civilisation atlante pour une grande épopée à travers une nouvelle campagne solo de 12 scénarios. Invoquez de gigantesques Titans capables, à eux seuls, de raser une ville entière... Transformez vos combattants en héros, et déchaînez 12 nouveaux pouvoirs divins sur vos ennemis. Le temps des Titans est arrivé. Les Dieux vont trembler.









ENSEMBLE STUDIOS Microsoft game studios

Découvrez la démo jouable sur www.microsoft.com/france/jeux/ageofmythology